MSX
VIPER
1
COBRA

MSX VIPER

Prezado Leitor,

Este INFORMATIVO para MSX foi elaborado pensando na atual falta de informações para o micro MSX e seus usuários. Nosso principal objetivo é levar o maior número possível de informações ao leitor, tratamos como secundário muitas sofisticações que poderiam acarretar em demora e preços altos. Porém fizemos o melhor possível para que esta edição agrade e supra as necessidades do leitor. A continuação desta edição só depende de você que realmente é um usuário de MSX, quem sabe até possamos crescer e melhorar juntos este informativo.

O EDITOR

MSX VIPER é uma públicação BIMENSAL, não disponível em bancas de jornais. Não comercializamos assinaturas e ninguem está autorizado a tal. As matérias públicadas em MSX VIPER são de responsabilidade de seus respectivos autores. Este informativo foi elaborado 95% com:

EDITOR GRAPHOS PRO
FILTROS FONTES XSW
IMPRESSORA MONICA
EDITOR ASTEX
MSX 2.0
ETC

CONTRA EDITORIAL
Msx Viper convida - Abertura da sessão cartas 02

JAPAN NEWS
Noticias, reportagens e equipes 03

RAMDISK 2.0
Saiba como utilizar a memória extra do MSX 2.0 05

ACESSO A MEGARAM
Entenda e comece a programar a sua megaram 09

LANÇAMENTOS
Ultimas novidades em softwares e previews 11

ITALY NEWS
Noticias, reportagens e equipes 14

MOONSOUND
OPL4, Msx Audio 3, 24 canais/estéreo, 16 bits 16

ANALISE DE JOGOS
Street Fighter II (completo), Kick! Kick! 18

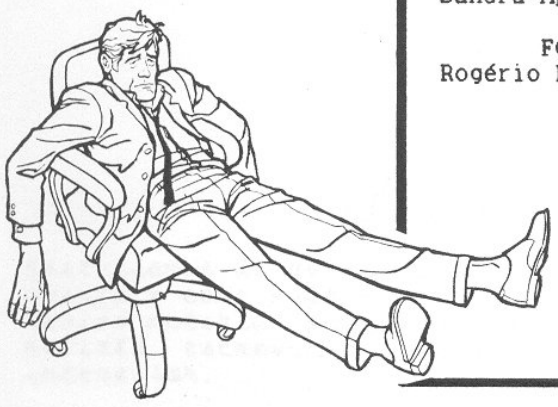
FREE SOFTWARE
Programas do mês 21

MSX TUDO
Drives, Hard & Cia 22

CMM SEM MISTERIO
Comunicação Micro a Micro (Zmp + Link + Crunch)..... 24

VDP 9990
O Videochip do futuro, a história e descrição 28

INTERNATIONAL
Notícias, exposições, lançamentos e equipes 34



EDITOR:
Rogério Bello dos Santos

DIAGRAMAÇÃO E ARTE FINAL:
Rogério Bello dos Santos
Sandra Aparecida da Silva

FOTO CAPA:
Rogério Bello dos Santos

EQUIPE:
Jesús Tarela
Daniel do Prado Barbosa
Peter Burkhard
Koji Hishida
Olivier Hustin
Danilo Danisi
Ricardo Suzuki
Alexandre Sobrino Ganança

IMPRESSÃO:
Gráfica Literal - Ideal Copiadora

MSX VIPER:

R. Chady Muradi, 81
São Paulo - SP
CEP: 05351-050
TEL/FAX: (011) 819-2706

O MSX TEM SEU VALOR, EMPRESSAS PROFISSIONAIS O ABANDONAM DEIXANDO O ESPAÇO PARA AMADORES E SEMI-PROFISSIONAIS QUE POR SUA VEZ ASSUMEM ESTA POSIÇÃO. ESTES, TORNAM-SE PROFISSIONAIS, O MSX JÁ SE TORNOU UM COMPUTADOR HEREDITÁRIO. A MUITOS MSX NO BRASIL, AJUDE, PROGRAME, DESELVOLVA E PARTICIPE COM ELE NO SEU DIA A DIA. NÃO DEIXE SE CONVENCER POR INFLUÊNCIAS OPORTUNISTAS E APROVEITADORAS, VOCÊ ESTA CONVOCADO A PARTICIPAR DESTE DESENVOLVIMENTO... MSX FOREVER!

Sessão Cartas

Gostariamos de avisar aos leitores que a nossa SESSÃO CARTAS já está aberta e como esta é a primeira edição de MSX VIPER, não temos o devido material para a publicação desta sessão. Participe com a revista, escrevam-nos suas dicas, sugestões, e o que mais lhes interessar.

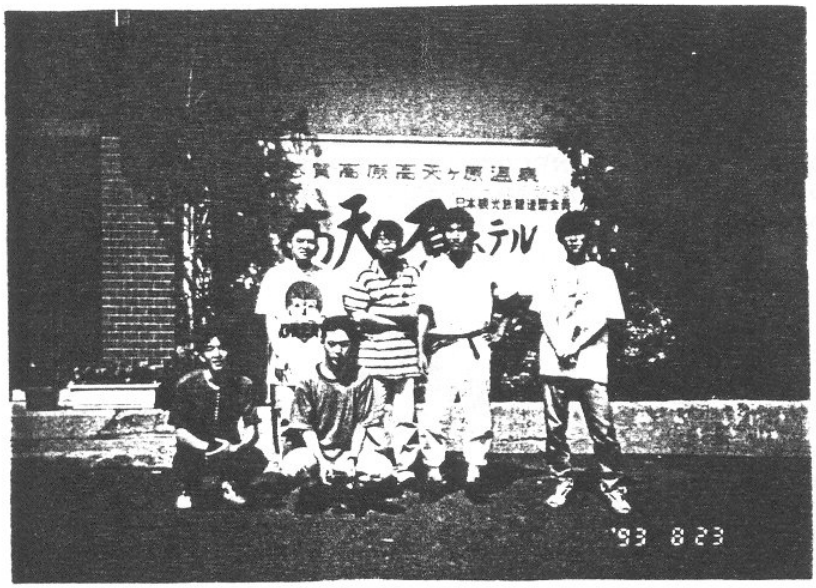
JAPAN NEWS ★ KOJI HISHIDA ★ RICARDO SUZUKI

Em primeiro lugar vamos nos apresentar: Nosso nome é MSX CLUB GHQ. Nosso objetivo é trazer de volta a força do MSX como foi nas épocas áureas e conseguir solidariedade com os usuários de MSX no mundo. Como vocês já sabem, existem muitos usuários de MSX no mundo, mas em qualquer caso, os fabricantes (como SONY, PANASONIC, PHILIPS, TOSHIBA, ETC...) pararam de produzir novos modelos de MSX. Como consequência muitas pessoas desanimaram. Mas o MSX não tem fim!! por causa do grande sistema o qual pode expandir suas funções com SLOTS! Na Europa e no Japão existem muitos colégas que desenvolvem Software. Eles não são profissionais, mas os amadores as vezes fazem coisas melhores pelo MSX.

A história do MSX começa em 1983. A Microsoft nos E.U.A. e a ASCII no Japão apresentam o sistema MSX. Naquela época também foi iniciada a MSX MAGAZINE. Em 1985 apareceram os grandes MSX 2 da YAMAHA e TOSHIBA com o VDP V9938 e 64 Kb. de RAM standard. Mas, não tinha diskdrive embutido. Então, a maior parte dos softwares era formada por cartuchos ROM para serem colocados no Slot. Em 1986, nasceram o MSX AUDIO (Módulo de Música) e a MSX-FAN (Revista). O MSX-AUDIO é melhor que o MSX-MUSIC (FM-PAC) porque tem ADPCM e conector para teclado que é o mesmo do teclado SFG-05 YK. Mas o MSX-AUDIO é muito caro para se comprar, então não pode se tornar dominante.

Em 1987, o MSX-MUSIC (FM-PAC) foi vendido com um preço bem razoável. Em 1988, é apresentado o MSX 2+ com VDP V9958 e a KANJI ROM JAPONESA. Ela pode apresentar cerca de 20.000 cores ao mesmo tempo, mas poucos fabricantes faziam esta ótima máquina (sómente a PANASONIC, SONY, SANYO). Claro que o MSX 2+ não significava muito desenvolvimento do MSX 2. Então foi muito popular sómente no Japão (por causa da KANJI ROM). Na Europa, eles simplesmente trocaram o VDP V9938 pelo V9958. Ninguém quiz importá-lo (o MSX 2 standard Europeu tem 128 Kb. de RAM mas o MSX 2+ Japonês tem só 64 Kb. de RAM).

Mas o tempo chegou. Em 1990, nasceu o grande MSX TURBO-R!!! Tem uma CPU mais rápida (R800) e bastante memória (256 Kb.) o chip de som PCM e como standard o MSXDOS 2. Em 1991, a PANASONIC fez uma maquina melhor ainda (FS-A1GT). Com a interface MIDI, 512 Kb. de RAM, MSX VIEW (como o Windows). Existem rumores de que o FS-A1GT é o último modelo do MSX. Mas, quem se importa? Existem muitos usuários que estão querendo um novo MSX 3. A PANASONIC está trabalhando para o novo projeto 3DO. Mas eles deveriam perceber o caminho que escolheram. Vejo vocês de novo!!



SENTADOS --->
1 - Yoshihiro Okudaira
2 - Shingo Gemma

DE PÉ --->
1 - Akira Kumakura
2 - Akio Nagano
3 - Koji Hishida
4 - Tiffany

MSX CLUB GHQ
7-10-12 Waseda Misato-Shi
Saitama Pref. T341
JAPAN

Agora que vocês já conhecem o GHQ do JAPÃO e sua equipe, vamos ainda nesta sessão JAPAN NEWS conhecer o nosso grande amigo RICARDO SUZUKI. Por começar Ricardo também é nosso repórter e colaborador no JAPÃO, onde seu objetivo é trazer muitas informações, assim como divulgar o MSX brasileiro por lá. Atualmente estudando e trabalhando em SAPPORO, ele nos comenta que o melhor e mais atual meio de se obter software para MSX são as máquinas TAKERU'S, onde você escolhe um ou mais programas em video, coloca uma ficha e em seguida a máquina ejeta seus diskettes, com etiquetas e até manuais.

Como já dissemos em outros meios de comunicação do MSX, ele nos confirma que a PANASONIC realmente parou a produção do até então único MSX a ser fabricado no JAPÃO, o MSX TURBO-R FSA1-GT. Em suas palavras, está cada vez mais difícil de se encontrar coisas relacionadas ao MSX, vale a pena lembrar ao nosso usuário MSX do Brasil, que inúmeros boatos foram lançados a respeito de um possível MSX 3 (pois o TURBO-R não é oficialmente o MSX 3) ele é chamado assim pelos seus usuários japonêses por uma questão de carinho a máquina.

A PANASONIC parou a sua linha de produção do TURBO-R, para voltar toda a sua atenção ao 3DO INTERACTIVE MULTI PLAYER como todos já sabem. O mais recente lançamento dela é o WORDPRO, um tipo de máquina de escrever eletrônica, só que muito avançada, tipo um NOTEBOOK. Por outro lado a tradicional e grande revista do MSX, a MSX FAN está fazendo uma campanha para que seus leitores comecem a fazer assinaturas.

Este fato mostra que a concorrência geral de "edições" no JAPÃO é muito acirrada. A algum tempo atrás, em sólo japonês, Ricardo pode adquirir uma verdadeira jóia de infomações para o MSX, trata-se do MSX TECHNICAL GUIDE BOOK, 4a edição, produzido e mantido por um clube/grupo de usuários/programadores de lá chamado ASCT (não confundir com a ASCII). trata-se de um livro de 96 páginas, que apresenta detalhes técnicos que não são bem abordados no famoso MSX 2 TECNICHAL HAND BOOK, como KANJI-ROM, MSX-JE, R800, ETC. O M.T.G.B. da ASCT, é composto de discos e o livro que é editado todo em japonês.

NANATARÔ™

BOLSISTAS 94 BRASIL - TM

(arquivo-texto DOC), os arquivos vêm compactados e os "doc's" necessitam de KANJI ROM (nada impede que os softwares rodem a parte deste fato).

Ainda sobre o MSX FREE SOFTWARE 100... existe um arquivo texto em japonês explicando como expandir a MAIN-RAM "On Board" no MSX TURBO-R, outro software estudado por Ricardo, o MSX CIRCLES DEMO SPRING'94 que constitui vários demos de clubes amadores (uma boa iniciativa). O outro, chama-se NETWORKERS GIFT DISK, no estilo do FREE SOFTWARE 100, só que com muitos arquivos texto, arquivos de imagem (PIC, MAG), sons (MGS p/FM e SCC). Usando o BLS.COM fica fácil lê-los, desde que o micro tenha KANJI-ROM, e não necessáriamente KANJI DRIVER.

No disco 3 que compõe esta série há um programa que permite ler textos KANJI em micros sem KANJI-ROM, mas o usuário tem que saber japonês. Um outro arquivo explica como fazer ajustes nos TRIM-POTS dentro do digitalizador da SONY.

Bom pessoal é isto ai, retomando a palavra, gostariamos de dizer que todas estas informações e a matéria são de autoria de Ricardo Suzuki, onde a nossa parte foi sómente fazer os argumentos para consolidar as informações. Agradecemos a sua colaboração Ricardo, e esperamos mais notícias suas e do JAPÃO.

RAMDISK 2.0 ★ ALEXANDRE SOBRINO

Existe um altíssimo nível de desinformação entre os usuários do MSX 2.0, principalmente no que diz respeito ao seu BASIC (por sinal, poderosíssimo). Geralmente, a culpa é dos fabricantes da transformação, que não fornecem o indispensável manual do equipamento. Outros o fornecem, mas o mesmo é insuficiente. Assim, o usuário é obrigado a pesquisar sozinho, ou ainda, ter a sorte de encontrar um manual "por acaso".

Neste artigo, pretendo desvendar alguns mistérios acerca da utilíssima RAMDISK do BASIC do MSX 2.0, mostrando como utilizá-la corretamente, seus comandos, etc.

>> NADA A VER COM A MEGARAM <<

Pronto ! A dúvida inicial de muitos já foi solucionada. Essa RAMDISK faz parte do BASIC do MSX 2.0, e seu funcionamento, portanto, independe da existência de uma MEGARAM.

Vale considerar que esta é uma memória auxiliar (alocada, melhor dizendo) e sua capacidade máxima de armazenamento é de 32 Kbytes, sendo que é possível que você defina, precisamente, quantos Kbytes quer alocar.

Entre suas inúmeras utilizações, podemos citar o armazenamento temporário de programas em BASIC, que exigem, em sua maioria, rápidas execuções e acessos, tarefa que a RAMDISK executa com mestria (e rapidez).

Outra hipótese (porém muito atípica) é o caso de um usuário que possui um MSX 2.0 sem drive. Ele pode criar seus programinhas em BASIC, "jogá-los" (ou melhor, alocá-los, acostumem-se com este termo) na RAMDISK, usar à vontade, e, ao final do trabalho, armazená-los em fita cassete. Em tempo real, o trabalho será facilitado, sem dúvida.

A desvantagem: um pique de luz pode pôr fim a um trabalho de horas que não tenha sido previamente armazenado em fita (ou em disco), portanto, recomenda-se o armazenamento periódico dos dados, para não correr o risco de perdê-los.

>> CRIANDO A RAMDISK <<

Sempre que você quiser utilizá-la, ela deverá ser criada. Eis o primeiro mandamento da RAMDISK.

Sendo esta uma espécie de "disco de memória", devemos avisar o MSX 2.0 que queremos utilizá-la. Então, basta digitar:

```
CALL MEMINI
```

Após isto, tecle ENTER. De imediato (observe a rapidez do nosso MSX 2.0 para considerar a alocação), será exibida a mensagem:

```
32.000 bytes allocated
```

Esta mensagem indicará que a alocação foi completada. Agora, você me pergunta: -"Pô, Alexandre ! Você disse que daria para alocar quanto se quisesse de memória !".

A resposta é esta: CALL MEMINI, sem nenhum parâmetro, assumirá seu default (padrão) interno, ou seja, alocação padrão de 32K. Para alocarmos apenas uma porção de memória, devemos proceder como segue:

```
CALL MEMINI (X)
```

onde:
X representa o tamanho do disco de memória e deve conter o valor (em bytes) da memória que se deseja alocar.
Exemplo:

```
CALL MEMINI (10000)
```

que retornará:
9216 bytes allocated

Vale lembrar que seu topo é de 32767 bytes (ou 32K "redondos") e que o MSX 2.0 "confiscará" sempre, em média (às vezes um pouco mais, às vezes um pouco menos), 800 bytes pela alocação (para variáveis internas da RAMDISK). Entendeu ? É exatamente por isso que o MSX 2.0 retornou, no exemplo acima, apenas 9216 bytes, quando na verdade, solicitados 10000 bytes.

O mínimo de memória que se pode alocar é 2000 bytes (ou 2 Kbytes, se preferirem), pois 976 bytes serão "confiscados" pela RAMDISK (lembre-se que

estes valores variam) e outros 1024 bytes (ou 1 Kbyte) ficarão livres para o usuário.

Para desabilitá-la, em qualquer momento, mesmo que esta contenha programas, utilize o comando:

CALL MEMINI (0)

que exibirá a mensagem:

--NO RAM DISK--, indicando que o conteúdo da RAMDISK foi "varrido" (ou apagado), portanto, tenha cuidado ao usá-lo, pois os dados até então nela gravados estarão, irremediavelmente, perdidos.

Obs: note que se você tentar utilizar qualquer um dos comandos da RAMDISK sem tê-la criado, receberá a mensagem:

--DISK OFF LINE--, indicando que a RAMDISK não está operante no momento.

Obs: esta mensagem pode variar de interface para interface. Nas interfaces RACIDATA e MICROSOL, a mensagem será "Disco Desconectado", na DDX, "Sem disco", e assim vai.

>> COMANDOS <<

Com a RAMDISK ativada, teremos à nossa disposição, diversos comandos para o gerenciamento deste recurso.

Observe que todos os comandos são precedidos de um M (de Memory), por exemplo: CALL MFILES (CALL Memory FILES).

Vale a pena ressaltar que nenhum dos comandos para controle da RAMDISK permite a utilização de múltiplos parâmetros, por exemplo, ver todos os arquivos cuja extensão seja ASC ("*.ASC") ou eliminar da RAMDISK todos os arquivos que comecem com RAM e tenham extensão BAS ("RAM*.BAS"). A falta destes parâmetros não chega a comprometer sua utilização, mas, com certeza, alguns usuários sentirão falta deles. Bem, vamos aos comandos...

CALL MFILES

Exibe o diretório da RAMDISK, além de fornecer o espaço livre neste disco de memória. Sua síntaxe é:

CALL MFILES
Exemplo:

CALL MFILES

Exibirá o diretório completo do disco, bem como o espaço livre.

CALL MKILL

Apaga um arquivo contido na RAMDISK. Sua síntaxe é:

CALL MKILL ("nome_do_arquivo")

onde:
nome_do_arquivo é a identificação do arquivo a ser apagado.
Exemplo:

CALL MKILL ("EXEMPLO.BAS")

O comando acima removerá o arquivo EXEMPLO.BAS da RAMDISK.

CALL MNAME

Sua finalidade é renomear um arquivo contido na RAMDISK. Sua síntaxe é:

CALL MNAME ("nome_antigo") AS ("nome_novo")

onde:
nome_antigo é o nome do arquivo que será renomeado.
nome_novo será o novo nome (óbvio !) que se deseja dar ao arquivo.
Exemplo:

CALL MNAME ("VELHO.BAS") AS ("NOVO.BAS")

O comando acima exemplificado renomeará o arquivo VELHO.BAS para NOVO.BAS. Naturalmente, o conteúdo deste arquivo será mantido.

Obs: se você quiser economizar tempo, pode substituir a palavra CALL por "_" ("under-line", ou se preferirem, sublinhado).

>> OUTROS COMANDOS DE ACESSO A RAMDISK <<

Os comandos do próprio BASIC de disco do MSX (SAVE, LOAD, RUN, MERGE, OPEN, CLOSE, etc.) continuarão funcionando na RAMDISK, inclusive da mesma maneira, bastando apenas alterar o dispositivo utilizado (unidade do drive ou "cas:" do cassete) para MEM: (de Memory).
Exemplo:

Sabemos que:
SAVE"A:EXEMPLO.BAS"

Efetuará a gravação do arquivo EXEMPLO.BAS na unidade de disco A. Para efetuarmos esta mesma gravação na RAMDISK, basta:

SAVE"MEM:EXEMPLO.BAS"

Para outros comandos, procede-se deste mesmo modo.

Obs: mesmo que você não tenha nem unidade de disco, nem de fita e queira armazenar os dados na RAMDISK, terá de colocar MEM: antes do nome do arquivo, do contrário, não funcionará.

>> NA PRÁTICA <<

Como já dizia o ditado: "Na prática, a teoria é outra", estou publicando também, um programa de exemplo da utilização da RAMDISK, para intercambiar informações entre a RAM e a RAMDISK (parece brincadeira, não é ?).

Execute, atenciosamente, os seguintes procedimentos:

1-) Crie a RAMDISK, digitando CALL MEMINI (assumindo o default interno de 32K);

2-) Digite o programa 1: RAMDISK.MEM;

3-) Grave-o em disco para não perdê-lo (SAVE "RAMDISK.MEM) e depois na RAMDISK (SAVE "MEM:RAMDISK.MEM");

4-) Limpe a memória RAM (comande NEW). Não se preocupe, se você executou perfeitamente o procedimento 3, o programa está gravado na memória da RAMDISK (basta comandar CALL MFILES);

5-) Digite o programa 2: RAMDISK.BAS;

6-) Grave-o em disco para não perdê-lo (SAVE "RAMDISK.BAS");

7-) Execute-o (RUN) e veja você mesmo as surpresas !;

8-) Acompanhe-o passo a passo, lendo suas mensagens. Se necessário, modifique-o, fuçe, mexa, experimente que vale a pena !

Viu só que legal ? Já pensou aqueles seus quilométricos programas em BASIC sendo instalados, em parte, na RAMDISK ??? Bastam algumas adaptações para que eles possam funcionar perfeitamente ! Acredite se quiser !

>> OBSERVAÇÕES ADICIONAIS <<
(E NÃO MENOS IMPORTANTES!)

-A RAMDISK funciona em qualquer micro de segunda geração (MSX 2.0 ou superior) e sua utilização independe da existência de uma MEGARAM (isso já foi dito, mas vale lembrar).

-A RAMDISK só trabalha com programas em BASIC !!! Isso foi exaustivamente estudado e testado. Pode até ser que haja uma forma de armazenar programas em código binário nela, porém não encontrei como. Definitivamente.

-A memória da RAMDISK independe da memória RAM ! Não, você não leu errado, quando criamos a RAMDISK, não "roubamos" preciosos bytes da RAM ! Assim, posso afirmar, revolucionariamente (muitos vão se chocar, com certeza, pois isto jamais foi dito antes), que o MSX 2.0 possui 60 KBYTES INTEIRAMENTE DISPONÍVEIS AO USUÁRIO ! 28 Kbytes através do BASIC (em um equipamento com drive este número cai para 23 Kbytes sem o pressionamento de CONTROL (2 drive default). Com CONTROL, fica em aproximadamente, 25 Kbytes) e 32 Kb. através da RAMDISK ! Melhorou 100%, não ?

>> TODO MUNDO JUNTO AGORA <<

Você já pensou na RAMDISK GERENCIANDO A MEMÓRIA RAM ??? Não ?

Então, comece a pensar nisso ! Imagine: na memória da RAMDISK, poderíamos armazenar todo o programa em BASIC, que seria responsável pela execução dos módulos em binário, que ficariam em RAM !!! Já pensou na "dupla dinâmica" (ou melhor, "dupla volátil") que teríamos ??? Já pensou no seu drive completando a trinca ??? E (para os mais experientes) já pensaram na VRAM (memória de vídeo) sendo utilizada para armazenar dados ? Já imaginaram este quarteto trabalhando JUNTO ?

>> FINALIZANDO <<

A RAMDISK interna é um excelente recurso do MSX 2.0, mas que não é

utilizada, talvez por falta de informação.

Espero que, através deste artigo, você tenha aprendido um pouco sobre este misterioso recurso do MSX 2.0. Um forte abraço.

DADOS DO AUTOR:

Alexandre Sobrino é Programador e Técnico em Processamento de Dados, formado pela Escola Técnica Treinasse.

Atualmente, cursa Ciências da Computação na UNICEB (Santos) e edita a revista eletrônica MSX ON-LINE, na central 1481 do VIDEOTEXTO, base de dados PLAY*MSX.

É colaborador permanente desta edição.

Contatos:

Av. Almirante Cóchrane, 287
Cep: 11040-003 Embaré
Santos - SP

Este artigo já foi publicado na revista eletrônica MSX ON-LINE, na central 1481 do VIDEOTEXTO, na fase experimental do serviço, porém de forma resumida.

Foi reformulado especialmente para esta edição de MSX.

Alexandre Sobrino

oooooooooooooooo

```
10  ' Programa RAMDISK.MEM
20  '
30  ' Este programa troca o conteúdo
40  ' das variáveis A e B (0 e 10, res-
50  ' pectivamente), para 10 e 0.
60  '
70  ' Por: Alexandre Sobrino - 23/07/94
80  '
90  ' PS: Estas linhas também serão so-
100 ' brepostas no Programa Principal !
110 '
120 '
130 ' CONTEÚDO DAS VARIÁVEIS TROCADO !
140 '
150   A=10: B=0
160 '
170 CLS:KEYOFF:COLOR 15,4,4
180 PRINT"Controle principal: RAMDISK.MEM"
190 LOCATE 0,2:PRINT"(C) 1994 Alexandre Sobrino"
200 LOCATE 0,5:PRINT"Pois bem, tudo está mudado, inclusive"
210 PRINT"as mensagens ! Confira os novos valores:";
220 LOCATE 0,8:PRINT"A=";A;" e  B=";B
230 LOCATE 0,10:PRINT"Este é apenas um exemplo sobre a fantás-";
240 PRINT"tica RAMDISK do MSX 2.0 !"
250 PRINT
260 PRINT"Até a próxima !"
270 END
280 '
290 ' (C) 1994 Alexandre Sobrino
300 '
```

```
10  ' Programa RAMDISK.BAS
20  '
30  ' Utiliza a RAM / RAMDISK
40  ' para intercambio de informações
50  '
60  ' Por: Alexandre Sobrino - 23/07/94
70  '
80  ' Especialmente para a revista
90  '
100 ' MSX VIPER
110 '
120 '
130 ' CONTEÚDO INICIAL DAS VARIÁVEIS
140 '
150   A=0: B=10
160 '
170 CLS:KEYOFF:COLOR 15,4,4
180 PRINT"Controle principal: RAMDISK.BAS"
190 LOCATE 0,2:PRINT"(C) 1994 Alexandre Sobrino"
200 LOCATE 0,5:PRINT"Pois bem, os atuais valores das variáve-";
210 PRINT"is A e B, são, respectivamente:"
220 LOCATE 0,8:PRINT"A=";A;" e  B=";B
230 LOCATE 0,10:PRINT"Agora, vamos acessar, através de um MER-";
240 PRINT"GE, o programa RAMDISK.MEM, na memória"
250 PRINT"da RAMDISK."
260 LOCATE 0,14:PRINT"Tecle <ESPAÇO>"
270 LOCATE 0,16:PRINT"Obs: após o 'Ok', digite RUN para cons-"
280 PRINT"tatar as mudanças !"
290 A$=INKEY$: IF A$="" THEN 290
300 MERGE"MEM:RAMDISK.MEM"
```

MSX ON LINE

(011)1481

VIDEOTEXTO sinônimo de informação, lazer e educação.
Agora tambem é ponto do encontro de usuários MSX bem informados

Participe com opiniões, matérias e dicas, análises de softwares e hardwares, sorteios. Correio o-line direto com o editor.

Editado por:
Alexandre Sobrino
Central:
1481
Chave:
PLAY*MSX

PARA MAIORES INFORMAÇÕES SOBRE VIDEO-TEXTO, CONSULTE A CENTRAL TELEFÔNICA DE SUA CIDADE.

ACESSO A MEGARAM

★ DANIEL DO PRADO BARBOSA

Com está matéria, ACESSANDO A MEGARAM, tentaremos esclarecer ao usuário MSX, alguns apectos, funcionamento, chaveamentos, divisão de memória e programação da MEGARAM. Pois todos ou quase todos os usuários de MSX possuem esta expansão de memória tão necessária e utilizada principalmente em nossos micros e programas nacionais.

Para se tarbalhar com a megaram em termos de programação é necessário antes de mais nada conhecer o funcionamento desta. A partir daí com algum conhecimento de ASSEMBLER que será util desde já, o leitor terá condições de desenvolver seus próprios programas com base nesta expansão de memória. Além disso, nas próximas edições, será analisada a extrutura dos jogos de MEGARAM (SPACE MAMBOW, NEMESIS 2, ETC). O leitor irá aprender por exemplo a retirar as músicas ou telas desses jogos para que possam ser utilizados em seus programas. Mas por hora vamos analisar o funcionamento da MEGARAM.

Inicialmente é necessário encontrar o SLOT no qual a MEGARAM está conectada. Um método prático consiste em usar o programa presente em todos os jogos de MEGARAM. É um arquivo de nome MEGARAM.BIN ou o nome do jogo seguido da extensão .BIN (ex: PARODUIS.BIN). Execute um BLOAD"nome do programa" e em seguida um DEFUSR=&HD100:A=USR(0):PRINT PEEK(&HD1D7) para saber em que SLOT a MEGARAM está conectada.

Este programa reconhece a MEGARAM conectada inclusive em SLOTS expandidos, sendo que poderá ser usado sem problemas em seus programas. A MEGARAM divide sua memória em blocos de 8 Kb, obtendo assim 32, 64 e 96 blocos para as MEGARAM's 256, 512 e 768 respectivamente.

Admita a configuração apresentada na FIGURA 1. Caso a página 1 do MSX esteja acessando o SLOT da MEGARAM, você terá 2 páginas de 8 Kb da MEGARAM, uma indo do endereço 4000-5FFF e outra do 6000-7FFF. É possível selecionar um dos blocos de memória disponíveis para cada uma dessas páginas. Para tal, basta executar um OUT(08EH),A e em seguida "pokear" com um valor que é o numero do bloco de um endereço dentro da página de 8 Kb para qual se quer selecionar este bloco. Ex: um LD(04000H),3 nestas condições, seleciona o bloco 3 para a página da MEGARAM que vai do endereço 4000-5FFF. Atente ao número de blocos de memória disponível: a MEGARAM 256 tem 32 blocos (0 à 31); a 512 tem 64 blocos (0 à 63); a 768 tem 96 blocos (0 à 95).

Lembre-se que usei a página 1 como exemplo. Caso ao invés da página 1 tivesse usado a página 2 do MSX para acessar a MEGARAM, as páginas de 8 Kb da MEGARAM estariam localizadas nos endereços 8000-9FFF e A000-BFFF. É possível setar mais de uma página do MSX para acessar a MEGARAM. Os jogos de MEGARAM por exemplo acessam-na através das páginas 1 e 2 do MSX. Sabendo que cada página de 16 Kb do MSX será tratada como sendo 2 de 8 Kb pela MEGARAM, basta então organizar nas páginas setadas os blocos de memória de MEGARAM com que se quer trabalhar.

Verifica-se que um OUT(08EH) seta a MEGARAM para o modo de seleção de blocos, não sendo possível escrever algum dado na memória dela. Para que isso seja possível, acertada a configuração das páginas de 8 Kb, executa-se um IN A,(08EH). A partir daí, a MEGARAM passa a agir como um RAM normal, não sendo possível uma alteração na configuração das páginas de 8 Kb no qual diz respeito aos blocos de memória.

Um OUT(08EH),A seta a MEGARAM para o modo de seleção de blocos, sendo que neste modo é possível sómente a leitura de memória e seleção de blocos.

Caso por exemplo você tenha escrito algo no bloco 0 usando a página 1 do MSX, se você selecionar este mesmo bloco na página 2 do MSX, ele vai conter os mesmos dados. O que importa é em qual dos blocos de memória que os dados foram escritos e não qual página do micro foi usada para tal.

Um jogo de MEGARAM é composto por arquivos de 16 Kb. O jogo PARODIUS por exemplo, tem 8 arquivos de 16 Kb cada um totalizando 128 Kb. Já o ALESTE 1 tem 16 arquivos, totalizando 256 Kb. Existe uma rotina em LM naquele programa que enontra o SLOT no qual a MEGARAM está conectada, que é responsável pela transferência do arquivo lido para a MEGARAM. Esta rotina inicia-se no endereço 0D1D3H. Observe-o:

```
DI
OUT (08EH),A
LD A,X
LD H,040H
CALL 024H
LD A,Y
LD (04000H),A
INC A
LD (06000H),A
IN A,(08EH)
LD BC,04000H
LD DE,04000H
LD HL,09000H
LDIR
LD A,Z
OUT (0A8H),A
EI
RET
```

O byte X representa o SLOT no qual a megaram está conectada. Como foi dito, os arquivos de um jogo de MEGARAM são de 16 Kb. Já os blocos de memória da MEGARAM são de 8 Kb. Sendo assim, cada arquivo ocupa 2 blocos. Para se obter o byte Y, use a fórmula Y=2A, sendo A um número de ordem do arquivo (A começa no 0). Tome como exemplo o jogo PARODIUS:

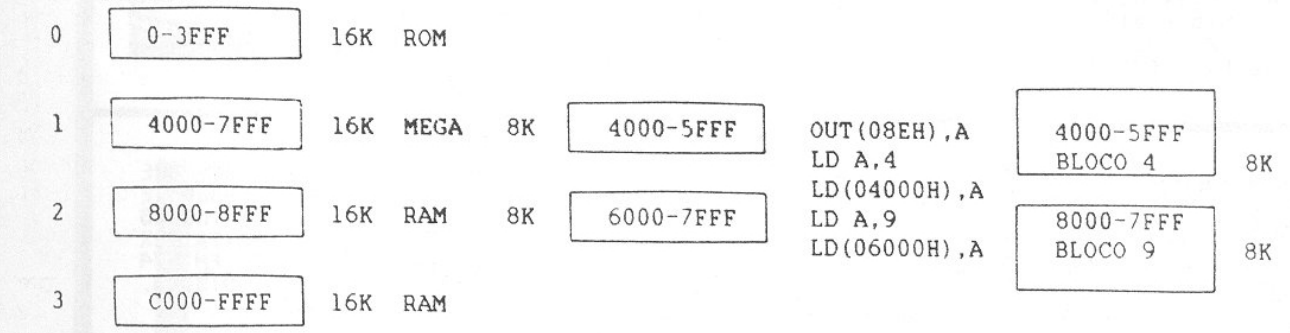
PARODIUS.000 -> A=0 -> Y=2A -> Y=0 -> Este arquivo vai ocupar os blocos 0 e 1.

PARODIUS.001 -> A=1 -> Y=2A -> Y=2 -> Este arquivo vai ocupar os blocos 2 e 3.

PARODIUS.007 -> A=7 -> Y=2A -> Y=14 -> Este arquivo vai ocupar os blocos 14 e 15.

O uso da MEGARAM pode paracer confuso a princípio mas com alguns testes e programas na MEGARAM, logo logo você vai se familiarizar com esta expansão de memória.

FIGURA 1



MSX COBRA MSX

SE VOCÊ SÓ TEM MSX LIGUE PARA QUEM LIGA PARA VOCÊ

Programas para MSX 1, 2, 2+, 2M, 2R e MEGARAM, sempre as últimas novidades da EUROPA E JAPÃO. Desktop's, Cad's, Video Produção, Linguagens, Editores Gráficos e de Textos. Solicite catálogo grátis. Só trabalhamos pelo correio.

R. CHADY MURADI, 81 - JAGUARÉ - SÃO PAULO - SP CEP:05351-050
TEL/FAX: (011) 819-2706 SEGUNDA A SEXTA DAS 9:00 AS 17:00 HS.

LANÇAMENTOS ★ SANDRA APARECIDA DA SILVA

ALESTE MUSICAL TRACKS É UM SOFTWARE MUSICAL DESENVOLVIDO POR DANIEL DO PRADO BARBOSA, QUE TRAZ TODA A TRILHA MUSICAL E EFEITOS DO JOGO PARA MEGARAM ALESTE 1. PARA RODA-LO é NECESSARIO MSX 1 OU 2 E FM. PODE SER ADQUIRIDO EM 5/4 E 3/5 (720 KB) AO PREÇO DE R$ 8.70, INCLUIDO DISCO, CORREIO E PROGRAMA. JÁ SE ENCONTRA À VENDA. PARA MAIORES INFORMAÇÕES:

THUNDER SOFTWARE
R. São João, 1420
Piracicaba SP
CEP: 13416-790
Fone: (0194) 33-6261 - Após as 19:00 hs

FASTWAY É UM DEMO DE TELAS DE CARROS EM SCREEN 8 ENTRELAÇADAS, DE ÓTIMA RESOLUÇÃO GRÁFICA (256 X 424 E 256 CORES DE 256). -MAPPER: 128 KB. -PLACA DE SOM: FM OU MSX AUDIO. SEM MAPPER E SEM FM TAMBÉM É POSSÍVEL RODÁLO. DISPONÍVEL EM 5/4 E 3/5 (720 KB) AO PREÇO DE R$ 6.00, INCLUIDO DISCO, CORREIO E PROGRAMA. PODE SER ENCONTRADO NOS SEGUINTES ENDEREÇOS:

COBRA SOFTWARE
R. Chady Muradi, 81
São Paulo - SP
CEP: 05351-050
Fone/Fax: (011) 819-2706

FREAK SOFT SYSTEMS
R. Pero Nunes, 204
São Paulo - SP
CEP: 03411-149
Fone/Fax: (011) 296-6870

O MSX BRIGADE 2 É UM DEMO INTERNACIONAL QUE PARTICIPA DOS ENCONTROS DE MSX NA HOLANDA EM TILBURG E ZANDVOORT. SÃO 3 DISCOS QUE POSSUEM SCROLL TEXT EM INGLÊS E PORTUGUÊS, DEMOS, JOGOS, SHAREWARES, ETC. NECESSITA MSX 2.0, FM OU MSX AUDIO, MAPPER DE 128 KB. DISPONÍVEL EM 5/4 E 3/5 (720 KB) AO PREÇO DE R$ 10.00, INCLUÍDO DISCOS, CORREIO E PROGRAMA. VOCÊ PODE ENCONTRAR NA:

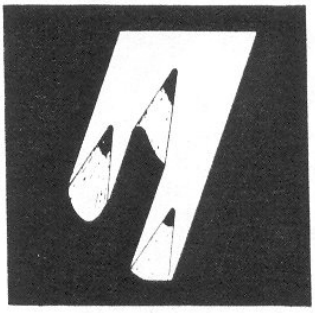
COBRA SOFTWARE
R. Chady Muradi, 81
São Paulo - SP
CEP: 05351-050
Fone/Fax: (011) 819-2706

FREAK SOFT SYSTEMS
R. Pero Nunes, 204
São Paulo - SP
CEP: 03411-149
Fone/Fax: (011) 296-6870

A SÉRIE VESTIBULAR, DE AUTORIA DE CONRAD ELBER PINHEIRO, CONTÉM INÚMERAS QUESTÕES DE INGLÊS, HISTÓRIA E BIOLOGIA, DOS MAIORES VESTIBULARES DO PAIS: FUVEST, UNICAMP, CESGRANRIO, UFMG, UFPR, UFBA, COVEST, UNESP, FATEC, F.C.CHAGAS, ETC. QUESTÕES ACOMPANHADAS DE GABARITO E RESPOSTAS, COM % DE APROVEITAMENTO E NOTAS AO FIM DE CADA ETAPA. SÓMENTE PARA MSX 1. EM 5/4 (360 KB) R$ 3.70, INCLUÍDO DISCO, PROGRAMA E CORREIO. A VENDA NA:

ERKS SOFTWARE
Av. Giovanni Gronchi, 1215
São Paulo - SP
CEP: 05651-001

FONE: (011) 212-5076
Segunda a Sexta
15:00 as 20:00 hs
Pedidos só pelo correio!



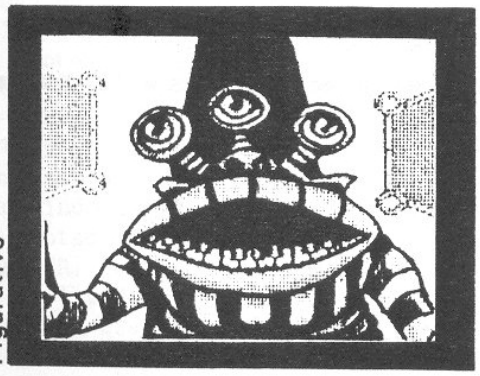
O HITEC "C" COMPILER É A MAIS MODERNA LINGUAGEM DE PROGRAMAÇÃO PARA O MSX 2. POSSUI VASTA BIBLIOTECA, RECURSOS DE EDIÇÃO ANSI FULL COLOR, ETC. ESTA VERSÃO VEM COM MANUAL ORIGINAL EM INGLÊS (110 PÁGINAS), ENCADERNADO, IMPRESSO A LASER. OCUPA 4 DISCOS E ESTÁ DISPONÍVEL EM 5/4 E 3/5 (720 KB). R$ 30.00 INCLUÍDO DISCOS, MANUAL E PROGRAMA, MENOS O CORREIO. VOCÊ ENCONTRA NA:

FREAK SOFT SYSTEMS
R. Pero Nunes, 204
São Paulo - SP
CEP: 03411-140
Fone/Fax: (011) 296-6870

O SCC SOUND TEST DE AUTORIA DE DANIEL DO PRADO BARBOSA É O PRIMEIRO SOFTWARE MÚSICAL PARA SCC VOLTADO AO PADRÃO DOS MICROS NACIONAIS. EXECUTA MAIS DE UMA CENTENA DE MÚSICAS E EFEITOS DE JOGOS DA KONAMI, BASTANDO TER UM SCC (INTERNO OU CONECTADO EM UM EXPANSOR DE SLOTS) E UMA MEGARAM. PARA MSX 1 E 2 (CONFIGURÁVEL). EM 5/4 E 3/5 (720 KB) R$ 8.70 INCLUÍDO DISCO, CORREIO E PROGRAMA.

THUNDER SOFTWARE
R. São João, 1420
Piracicaba SP
CEP: 13416-790
Fone: (0194) 33-6261 - Após as 19:00 hs

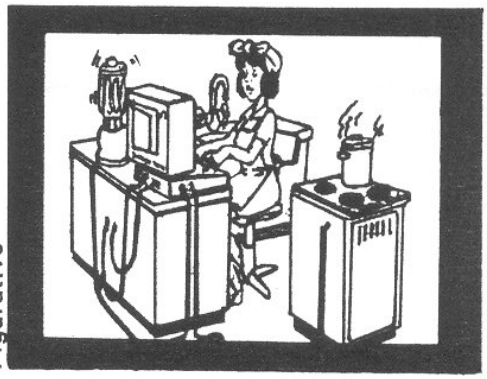
PREVIEW



Figurativo

TERROR ALIEN

DESTA VEZ OS SOFTWARES EM PRE-LANÇAMENTOS FICAM POR CONTA DA SOFTWARE HOUSE " MR. BIT " DO RIO DE JANEIRO. O PRIMEIRO SOFTWARE DESTA EQUIPE CHAMA-SE TERROR ALIENS. SERÁ ELABORADO PARA MSX 2+, E PROMETE SER UM EXCELENTE JOGO SATIRIZADO, ONDE ALIENIGENAS E TERRAQUEOS SE DEPARAM CONSTANTEMENTE EM



Figurativo

THE KITCHEN OF VOVO NANA

BOAS AVENTURAS COM MUITO HUMOR E ACAO.
PARA QUEM QUISER MATAR A CURIOSIDADE DESTE JOGO, PODERÁ VER UM "PROMO" QUE SE ENCONTRA E FAZ PARTE DO MSX BRIGADE DISK 2, QUE FOI ENVIADO EM SETEMBRO PARA A EXPOSIÇÃO EM ZANDVOORT, NA HOLANDA. AS LEGENDAS SEGUEM EM INGLÊS, A ANIMAÇÃO É DE BOA QUALIDADE, A

UNIÃO DOS COMPONENTES DO GRUPO É SÓLIDA. O SUPORTE INTERNACIONAL É DA COBRA SOFTWARE E DA FREAK SOFT SYSTEMS, CONFORME A MR. BIT SOFTWARE SOLICITOU. AS MÚSICAS DESTA MESMA VERSÃO "PROMO" FORAM ADAPTADAS PELA COBRA SOFTWARE, QUE POSSUI CONCESSÃO DAS MÚSICAS DE DANILO DANISI DA IOD (BÉLGICA).

NAS PALAVRAS DE NOSSO AMIGO ALEXANDRE SOBRINO DA MSX ON-LINE (VIDEOTEXTO), ELE NOS DISSE QUE AO VER O DEMO, PENSOU SE TRATAR DE UMA EQUIPE ESTRANGEIRA. AS ESPECTATIVAS SÃO BOAS, MESMO SEM UMA PREVISÃO DO LANÇAMENTO OFICIAL DO TERROR ALIENS. OS COMPONENTES QUE FORMAM A EQUIPE MR. BIT NA VERSÃO PROMO SÃO:

PROGRAMADOR	MANUEL MATTOS
DESENHISTA	ALIEN EDUARDO
ROTINAS EM LM	MIGUEL FREITAS
EFEITOS SONOROS	ROGÉRIO BELLO

MAS ISTO NÃO É TUDO, POIS A MR. BIT SOFTWARE TAMBÉM SE PREOCUPA COM O DESENVOLVIMENTO DE BONS UTILITÁRIOS PARA O MSX. JUNTO AO TERROR ALIENS, O "PROMO" SEGUE COM O SOFTWARE CHAMADO: THE KITCHEN OF VOVÓ NANÁ, UM SUPER RECEITUÁRIO PARA MSX 2 COM ICONES GRÁFICOS NO ESTILO DO WINDOWS. JÁ COM ALGUMAS RECEITAS INTERNACIONAIS PARA RÁPIDA PROCURA E PREPARAÇÃO. ESTE RECEITUÁRIO TAMBÉM PODERÁ ACEITAR E CLASSIFICAR NOVAS RECEITAS DO USUÁRIO, TUDO COM A MELHOR QUALIDADE GRÁFICA DO MSX 2.0

SE VOCÊ DESEJA ENTRAR EM CONTATO COM A EQUIPE DO MR. BIT SOFTWARE, PARA SABER MAIORES INFORMAÇÕES, ESCREVA PARA:

MR. BIT SOFTWARE
R. Sorocaba, 673/202
Rio de Janeiro - RJ
CEP: 22271-110

ATENÇÃO

SE VOCÊ DESENVOLVE SOFTWARES POR HOBBY OU PROFISSIONAL E GOSTARIA DE LANÇA-LOS NESTA SESSÃO SEM CUSTOS. ENTRE EM CONTATO CONOSCO PELOS TELEFONES: (011) 819-2706 COM SANDRA (SEGUNDA A SEXTA DAS 14:00 AS 17:00 HS.) OU PELO FONE (011) 296-6870 COM JOSÉ (SEGUNDA A SEXTA DAS 14:00 AS 17:00 HS.). OU ENTÃO ESCREVA PARA O NOSSO ENDEREÇO NA PRIMEIRA PÁGINA SOLICITANDO MAIORES INFORMAÇÕES.

ESPAÇO PARA PUBLICIDADE

SAIBA POR QUE É INTERESSANTE ANUNCIAR EM MSX VIPER! CONSULTE-NOS

ITALY NEWS ★ DANILO DANISI

Finalmente estão sendo desenvolvidas músicas no nosso MSX. Nós devemos agradecer as equipes da MOONSOFT e SUNRISE que criaram o programa profissional para composição de músicas MOONBLASTER. Mas depois deles nós devemos agradecer ao grupo F.A.C. que a alguns anos atrás produziu o primeiro programa profissional para composição de músicas no MSX... A F.A.C. SOUNDTRACKER. Naqueles bons tempos... eu me lembro... Alguns grupos começaram a compor os primeiros rascunhos de músicas.

A música que era feita no MSX para ser competitiva com outros computadores como o AMIGA, mas toda situação mudou quando surgiu o grupo IMPACT que dia após dia improvisava seus estilos de composição, até a chegada do ESTILO IMPACT que todos nós conhecemos.

O modo da IMPACT de compor músicas iniciava uma influência na opinião geral sobre as músicas e este grupo rápidamente fazia o que havia de melhor. Nós consideramos as músicas da IMPACT, realmente melhores que a de outros grupos, inclusive melhores que as do AMIGA. E assim todos os compositores começaram a ser influênciados pela IMPACT (Eu também, pois me lembro de ter feito uma música dedicada ao ESTILO IMPACT).

Porém a F.A.C. SOUNDTRACKER era um pouco difícil de ser utilizada e nem todos podiam sempre acompanhar a IMPACT. Isto por que este grupo estava sempre improvisando os seus estilos, adicionando novos SAMPLES e descobrindo novos modos de fazer música.

Então em 1992 surgiu o programa MOONBLASTER, que tornou-se o programa padrão utilizado por todos. O novo programa MOONBLASTER era muito difícil de ser utilizado por aquelas pessoas acostumadas ao programa F.A.C. SOUNDTRACKER e a primeira versão da MOONBLASTER não possuia o comando -X, que é o fundamental segredo das qualidades sonóras. (Este foi um dos problemas e a razão porque a IMPACT permaneceu com o padrão F.A.C. SOUNDTRACKER).

Mas enfim apareceu a MOONBLASTER versão 1.4 que tornou-se o programa perfeito para compor música e tudo o que se queira fazer com ele. Um grande número de novos compositores estão se desenvolvendo e aperfeiçoando com arquivos de extensão MBM (Músicas geradas pela Moonblaster) e esta sendo muito difícil para dizer quem é o melhor.

Alguns destes compositores são constantemente influênciados pelo maravilhoso ESTILO IMPACT e criam ótimas músicas, um deles por exemplo pode ser citado: BART ROYMANS. Outros entre estes novos compositores são extremamente profissinais e podem criar um estilo próprio, a exemplo: R.PIELT. Em minha opinião os melhores e novos compositores podem ser chamados de MESTRES DO AUDIO, por causa dos novos e diferentes estilos que eles podem criar. Entre outras coisas isto quer dizer: Perfeita harmônia entre MSX AUDIO e FM PAC e a qualidade de sons nunca antes encontrada.

Mas é realmente difícil de escolher. Mas a verdade é uma só: o MSX AUDIO é muitas e muitas vezes melhor que as placas de som de outros computadores. Eu gostaria de agradecer não sómente à F.A.C., à MOONSOFT ou à IMPACT, mas agradeço também a paixão de todos os usuários de MSX. Nós todos temos que continuar a usarmos estes computadores, e poderemos ver os seus resultados.

Danilo Danisi

oooooooooooo

O programa músical F.A.C. SOUNDTRACKER deixou de ser adotado na Europa, também devido a um problema de "compatibilidade" gerada em alguns micros daqueles próprio continente. Porém vale a pena resaltar que o F.A.C. SOUNDTRACKER em qualquer de suas versões não necessitava o uso de MEMORY MAPPER. O que já no caso do MOONBLASTER em qualquer versão será necessário 128 Kb de RAM, tanto para gerênciar o software, como para tocar as músicas geradas por ele em programas BASIC muito extensos.

Ainda não obtivemos notícias de países que estejam utilizando o F.A.C. SOUNDTRACKER, porém devido a procedência de alguns softwares (principalmente da HOLANDA) tudo leva a crer que o padrão

MOONBLASTER está sendo utilizado quase na totalidade dos casos. Um fato importante sobre o MOONBLASTER versão 1.4 é que o mesmo tem a capacidade de reconhecer e transportar MUSICAS e DRUMKIT'S do F.A.C. SOUNDTRACKER para o padrão MOONBLASTER. Com isto não se perde o que já foi composto antes na F.A.C. SOUNDTRACKER e uma vez convertido o padrão, este pode ser todo editado, reeditado, mixado, etc, etc. Bastando para isto escolher a função LOAD FST do menu geral.

DANILO DANISI faz parte de muitos grupos de programadores, entre eles o mais destacado que é a IOD (Instrument Of Darkness) dirigido por OLIVIER HUSTIN da BÉLGICA. Por outro lado Danilo representa também a IOD ITALY (divisão italiana da IOD), sua função principal é compositor e criador musical, de onde se originam as mais brilhantes músicas da IOD. Ele Também é bom programador e bom desenhista, aprecia os estilos de desenho MANGÁ e ANIMATION (japonêses). Outras pessoas que colaboram com o Danilo e o MSX na ITALIA são: ARTURO RAGOZINE (LUCAS ARTS), FAUSTO MOLLICHELLA (TORTUGA & FREE SOFT).

As outras equipes a qual faz parte na Italia são: a FREE SOFT CLUB que edita um boletim (pequena revista) mensal responsável pelos lançamentos e informações de MSX na Italia. Também participa como programador do grupo GENIUS ART, fundado por DANILO DANISI E ARTURO RAGOZINI. A Dado momento Danilo nos comenta que nossos trabalhos aqui no Brasil podem ser comparados com os da MSX FAN (JAPÃO) e da MSX MAGAZINE (HOLANDA).

As grandes edições na ITALIA pararam a dois anos atrás, entretanto o número de edições independentes (porém não amadoras) tem sido grandes, a exemplo as revistas elaboradas pela FREE SOFT e SOFTNEW. Apesar da crise mundial do MSX, a força deste micro na Italia é grande, a produção de softwares vem aumentando dia após dia. Entre muitos trabalhos desenvolvidos por Danilo e outros, podemos citar alguns:

AUDIO WAVE 1	DANILO DANISI
AUDIO WAVE 2	DANILO DANISI
AUDIO WAVE 3	DANILO DANISI
VIDEO TENDINE 2	SOFTNEW
MAGÁ E ANIME 1 E 2	DANILO DANISI
SUPER MASTER MIND	DANILO DANISI
MEGA TIPS 1 E 2	DANILO DANISI
THE BEST WOMAN PICTURES	DANILO DANISI
THE ANIMATION 1 FUTEBOL	MIRI SOFTWARE
THE ANIMATION 2 BASEBALL	MIRI SOFTWARE
THE ANIMATION 3 FILMES	MIRI SOFTWARE
BASIC IN STINCT	MIRI SOFTWARE
SEXY DEMO ANIMATION	S.P.C. BOLOGNA
WRATH OF THE DEMON DEMO	TORUTUGA
DRAGON KNIGHT DEMON	DANILO DANISI
LOTUS 3	TORTUGA
MIRIANA TREVISAN	SOFTNEW & MIRI SOFT
DAY OF THE TENTACLE	LUCAS ARTS

Danilo Danisi tem 20 anos, e começou com um MSX 1, hoje utiliza um MSX 2.0 NMS-82 PHILIPS, MSX AUDIO, FM ETC. Pode ser contactado pela IOD da BÉLGICA no seguinte endereço:

DANILO DANISI - IOD
6, Av Elisabeth
60001 - Marchinelle
BÉLGIQUE

IOD DE PÉ DA ESQUERDA PARA A DIREITA:

NOME	APELIDO	PAIS
JEAN YVES CELIS	DR. RAY	BÉLGICA
JOEL VERDONK	MUMBLY	BÉLGICA
OLIVIER HUSTIN	MAGGOO	BÉLGICA
ROB VAN DEN BRAGHT	SPOOKY	HOLANDA
PATRICE VERTISCHEL	SQKEEKY	? ? ?
DANILO DANISI	DANDAN	ITALIA

MEMBROS DA IOD QUE NÃO ESTÃO NA FOTO:

BEZON PHILIPPE	LOOPING	FRANÇA
SYLVAIN RAMSHAW	ZAK	FRANÇA
FABIEN BALAVOINE	SRAM	FRANÇA
GEORGE CARON	SKY MUSIC	BÉLGICA

MOONSOUND ★ PETER BURKHARD ★ REMCO SCHRIJVERS

>> MOONSOUND <<

Há quase um ano atrás o grupo suisso MSX-HANDLERGEMEINSCHAFT pediu-me para desenvolver o software para o chip de som que eles iriam desenvolver para o MSX. Eles tinham planos de construir um cartucho com o OPL3 da YAMAHA. Todo o projeto levou algum tempo, entretanto a YAMAHA lançou na sequência o OPL4 !! Depois de ler as especificações do OPL4 eu sugeri a eles que utilizasssem o OPL4 ao invés do OPL3 e felizmente eles concordaram. O nome deste cartucho com o OPL4 chama-se MOONSOUND.

Infelizmente eu não recebi uma placa de avaliação do OPL4, mas felizmente já tenho uma placa de avaliação do OPL3 há 6 meses. Isso significa que tudo neste texto relacionado ao sintetizador FM foi testado por mim, mas todas as informações relacionadas ao sintetizador PCM provêm dos manuais da YAMAHA (não testado por mim).

Para começar vou citar uma lista das possibilidades mais importantes do chip. Tentarei não ser muito técnico, mas algumas vezes isto não poderá ser evitado completamente. É necessário alguma experiência com o MSX AUDIO (Music Module) e MOONBLASTER o que será de grande ajuda, o OPL4 tem duas partes principais. UMA UNIDADE DE SINTETIZAÇÃO FM (O OPL3) e UMA UNIDADE DE SINTETIZAÇÃO PCM. Este ultimo é mais conhecido no mundo do PC como WAVE TABLE SINTHESIS.

FM >>>

Até 18 canais de 2 operadores FM ou 15 canais com 5 sons de bateria. Até 6 canais de 4 operadores FM (junto com outros 6 canais de 2 operadores). 8 formas de onda diferentes, e possibilidade de específicar direita, esquerda ou ambos para cada canal.

PCM >>>

Até 24 ondas simultâneamente (isso significa 24 canais). Frequência de replay de 44.1 Khz. Dados de onda de 8, 12 ou 16 bits. Sinal estéreo em 16 posições para cada canal.

>> O SINTETIZADOR FM <<

O melhor modo de julgar o sintetizador FM do OPL4 é compara-lo ao MSX-MUSIC (FM PAC) e MSX-AUDIO (MUSIC MODULE). As possibilidades destes chips devem ser conhecidas por todos hoje em dia. O OPL4 parece mais com o MSX AUDIO. Isto não é muito estranho, porque o MSX AUDIO é na verdade o OPL1. O sintetizador FM do OPL4 é 100% compatível com o sintetizador FM do MSX AUDIO. Mas o OPL4 tem duas vezes mais canais !!

Acima de tudo existem os chamados instrumentos de 4 operadores. Normalmente um instrumento é criado ajustando 2 operadores do modo correto. Compare isso a parte da MOONBLASTER denominada MAKE YOUR OWN VOICE (faça a sua própria voz). Agora também é possível criar vozes usando 4 operadores. Mostrando que você pode criar melhores instrumentos com sómente 2 operadores. Outro avanço é que a forma de onda pode ser selecionada para cada operador. No MSX AUDIO a forma de onda é sempre senoidal, agora isso pode ser mudado.

Enfim uma possibilidade estéreo foi adicionada a sintetização FM. Com a MOONBLASTER teremos problemas usando 2 chips de som diferentes para excecutar um som estéreo, agora você pode selecionar para cada canal se o som deve ser tocado nas posições esquerda, direita ou ambas.

>> O SINTETIZADOR PCM <<

Esta parte do OPL4 possibilita tocar SAMPLES. Um sample é uma peça de som digitalizada (sampleado). Você pode usar isto para ter instrumentos muito realísticos, porque é uma cópia exata !! As desvantagens dos samples que faz uma grande diferença é a frequência de sample de gravar e reproduzir, que resultará em uma má qualidade: O instrumento não soa como original. Para conseguir um bom piano por exemplo, seria necessário samplear cada nota separadamente. Para evitar isto o sample deve ser influênciado pelo sintetizador PCM. Uma série de coisas podem ser feitas com isto, uma porção delas também são usadas para a sintetização FM, como ATACK, DECAY, ETC. Uma vantagem extra deste sintetizador é que os samples podem

ser curtos por exemplo: o DECAY de um tom pode ser feito pelo sintetizador. Tocar um sample com esses efeitos extras é conhecido como WAVE TABLE SINTHESIS, um sample com esta informação extra é chamado de WAVE.

A qualidade de um sample é determinada por duas coisas: A resolução do sample e a frequência do sample. Com uma resolução de sample de 16 bits e uma frequência de 44.1 Khz o OPL4 tem som com qualidade CD !!

O sintetizador PCM também tem possibilidades estéreo. São até melhores do que aquelas do sintetizador FM, porque aqui não tem esquerda, direita, ambos, mas um balanço real com 16 posições !! Este balanço pode ser setado para cada um dos 24 canais separadamente.

Os dados do PCM ocupam bastante memória, mesmo com todos os componentes do OPL4, especialmente em um MSX realmente não é bom carregar 300 Kb de dados de WAVE para uma música. A solução para isso é a ROM de 2 Mb, a qual vai estar no cartucho também. Essa ROM foi idealizada pela YAMAHA especialmente para o OPL4 e contém todos os sons GENERAL MIDI !! São 128 INTRUMENTOS e 47 SONS DE BATERIA. Acima existe 128 Kb de RAM no cartucho, então você pode usar os seus próprios samples também. Para os realmente aficcionados vai ser possível substituir estes 128 Kb por uma RAM de 512 Kb.

Para acabar com quaisquer dúvidas: O OPL não é capaz de digitalizar sons, ele pode sómente reproduzi-los. Isto não é realmente um problema porque dados WAVE são sómente dados PCM com alguma informação extra. Deve ser simples usar samples criados por um MUSIC MODULE, TURBO-R ou outro computador.

>> VELOCIDADE <<

Os programadores vão estar interessados em saber que o OPL4 é muito mais rápido que o MSX-MUSIC ou MSX-AUDIO. Mesmo o relativamente lento Z80 tinha que esperar quando acessava aqueles chips. Mas o OPL4 é tão rápido que até mesmo o R800 não tem mais que esperar. Outra vantagem é que todos (!) os registradores podem ser lidos.

Isto é uma vantagem para o relativamente lento computador MSX que o OPL4 manipula praticamente tudo por si só. Nunca seria possível tocar 24 WAVES simultâneamente se não fosse este o caso. Imagine o MODE PLAYER da XELA SOFT. Utiliza todo o tempo da CPU em um TURBO-R para tocar 4 samples. O OPL4 permite criar demos e jogos com fundo musical fabuloso. A RAM de 128 Kb pode perfeitamente ser usada para efeitos sonoros em jogos. Deve ser possível fazer um MODE PLAYER para o Z80 que deixa tempo suficiente da CPU para outros programas rodarem simultâneamente.

Quando você compra o OPL4 você vai recebe-lo com 2 editores musicais. Ambos são versões especiais da MOONBLASTER. Existe uma versão FM e uma versão WAVE, a versão FM suporta até 18 canais de FM em combinação com 6 canais WAVE ou bateria. A versão WAVE "sómente" suporta 24 canais WAVE. Existe duas versões para manter os dados de músicas pequenos e para permitir os programas rodarem com 128 Kb de RAM.

Ambos os programas vão se parecer bastante com a MOONBLASTER, então todos os que estão acostumados a usar este programa, vão se acostumar com os novos muito cedo. A principal vantagem da MOONBLASTER é que estes programas rodam sob o DOS. Se existir MEMORY MAPPER de 256 Kb ou ainda DOS 2 (e Hard Disk) vai ser suportado. Vai ser possível carregar as músicas da MOONBLASTER 1.4 neste programas.

Assim que estas MOONBLASTER'S estiverem prontas vou começar a programar um PLAYER para arquivos MIDI e um MODE PLAYER. Ainda não posso dizer quando vão estar prontos, mas se tudo for tão fácil quanto parece nos manuais da YAMAHA não vai demorar muito.

Muitos grupos já anunciaram que vão dar suporte ao OPL4, na grande EXPOSIÇÃO INTERNACIONAL DE MSX EM TILBURG (7 de Abril de 1995), os primeiros demos e jogos com música de OPL4 vão ser lançados.

MOONSOUND (Cartucho para o MSX com o OPL4), vai estar disponível provavelmente em Outubro ou Novembro. O preço vai ser aproximadamente US$ 200. Na exposição de ZANDVOORT em 17 de Setembro de 1994 o preço exato vai ser anunciado.

Esta matéria é de autoria de REMCO SHRIJVERS (que desenvolve os softwares) e a colaboração é PETER BURKHARD (proprietário da MSX HANDLERGEMEINSCHAFT - SUIÇA).

Tradução para o inglês STEFAN BOER
Tradução para o português JOSÉ ANTONIO
Diagramação e Adaptação ROGÉRIO BELLO

SF II E KICK ★ ALEXANDRE SOBRINO

Ryu, Ken, Chun Li e Cia. agora no seu MSX ! Acredite se quiser...

STREET FIGHTER II - THE WORLD WARRIOR

Março de 1991: chega aos "arcades" (máquinas de fliperama) de todo o mundo, o jogo de luta de maior repercussão na história dos vídeogames: STREET FIGHTER II, da empresa CAPCOM. Ainda em 1991, sairia a versão para o Super Nes (e meses depois, a CAPCOM acenava com uma nova versão entitulada CHAMPION EDITION para os arcades).

Julho de 1992: é lançada a CHAMPION EDITION (Edição dos Campeões), para o Super Nes, com diversas melhorias, como: melhor jogabilidade, velocidade e possibilidade de jogar com os chefes. Resultado: foi considerado o melhor jogo de 1992 (posteriormente, versões deste jogo seriam lançadas para diversos vídeogames e microcomputadores).

Dezembro de 1992: sai STREET FIGHTER II TURBO para o arcade.

Outubro de 1993: chega aos fliperamas de todo o mundo, o radical STREET FIGHTER II: THE NEW CHALLENGERS, com 4 novos lutadores e diversas mudanças visuais. Vieram em seguida as inevitáveis versões para Super Nes e Mega Drive.

Numa história pomposa como esta, um micro do porte do nosso MSX não poderia ficar de fora !

Pois bem, vamos incluir mais um parágrafo:

Agosto de 1993: é lançado no Japão, de uma forma bastante discreta, a versão MSX do melhor jogo de luta de todos os tempos, denominada STREET neo FIGHTER II - THE WORLD WARRIOR.

>> SF II PARA MSX <<

Basta um MSX 2 com placa de som FM (opcional, mas desejável) que você já pode partir prá briga com os lutadores de vídeogame mais famosos do mundo.

A versão de SF II de MSX tem excelente jogabilidade (resposta imediata aos golpes), ótima trilha sonora (diferente das versões para vídeogame, mas completamente dentro do estilo do jogo) e ótimos gráficos (embora eu ache que seria perfeitamente possível fazer com que os lutadores fossem um pouco maiores, mas isso é compensado pela excelente velocidade e jogabilidade).

Infelizmente, alguns usuários estão fazendo confusão, achando que pelo fato de o jogo se passar em um único cenário (no caso, o cair da tarde - cenário de Ryu), que o jogo só tem uma fase: ledo engano.

O jogo só possui um cenário, é verdade, mas, ao contrário do que dizem, está completo e funcionando perfeitamente, até o fim. Palavra de quem já acabou.

>> OS "FIGHTERS" <<

A versão MSX de SF II possui 5 lutadores do original. São eles:

RYU * Entrou no torneio decidido a conquistar o título de campeão.

KEN * Ao receber uma carta desafiadora de Ryu, decidiu abandonar a idéia de parar de lutar.

GUILE * Entrou no torneio para vingar a morte de seu companheiro na guerra.

CHUN LI * Procura incansávelmente pelo assassino de seu pai.

DHALSIM * Entrou na competição para lutar por seu filho. E' mestre em ioga.

A meu ver, os mais fortes da versão MSX são a chinesa Chun Li (com a qual terminei o jogo mais facilmente) e o legendário Ryu (o rei do radouken). Quem saiu perdendo foi Dhalsim, que está lento (aliás, até no Super Nes ele é assim) e Guile, pela dificuldade na aplicação dos golpes especiais.

>> AS TECLAS <<

Além das setas cursoras, SF II se utiliza também das teclas X e C para os golpes. Não caberia neste artigo dissecar todos, mas torna-se imprescendível a descrição dos golpes especiais.

No Joystick, a movimentação é semelhante ao teclado, onde o botão 1 representa a tecla C do teclado e o botão 2 a tecla X.

>> AS OPÇÕES <<

As opções da versão MSX de SF II são exatamente iguais às da versão para o Super Nes. São elas:

GAME START - Modo torneio. Escolhe-se um lutador que enfrentará todos os outros oponentes.

V.S. BATTLE - Modo de combate para dois lutadores: um pelo teclado e outro pelo joystick, devidamente conectado no controller B.

TURBO - Configura a velocidade do jogo: o ideal é com 2 estrelas (com uma, a luta fica em "slow motion" ("câmera lenta") e com três, muito rápido).

Após a escolha das opções, devemos teclar X ou C para continuar. Será então carregada a tela de seleção de lutadores (PLAYER SELECT). Aqui, devemos selecionar o lutador com o qual desejamos jogar (use as setas cursoras para selecionar o lutador e X ou C para confirmar). Para o modo V.S. BATTLE, idem, onde quem joga pelo Joystick deve usar os direcionais e o botão 1 ou 2 para confirmar o lutador.

Vale lembrar que o disco deve ficar permanentemente dentro do disk-drive, pois será acessado durante todo o jogo.

>> OS GOLPES ESPECIAIS <<

Além dos golpes normais, existem diversos golpes especiais (bastante eficazes), que podem ser aplicados pressionando-se determinada combinação de teclas. Com exclusividade, em primeiríssima mão, são eles:

Obs: pressionar cada tecla individualmente, salvo quando especificado.

— RYU —

RADOUKEN - para baixo, para a direita , C.

TATSUMAKI SENPUKYAKU - para baixo, para a esquerda, X.

SHORYUKEN - para a direita, para baixo, e, SIMULTÂNEAMENTE, diagonal inferior direita e C.

— KEN —

Os golpes deste lutador são iguais aos de Ryu.

— GUILE —

Possui dois golpes especiais: SONIC BOOM e FACÃO (um salto mortal espetacular com um chute fortíssimo), mas nenhum deles foi achado no teclado (mas existem). Já consegui acionar, acidentalmente, o primeiro, porém o segundo não. Assim que for descoberto, será divulgado.

— CHUN LI —

HYAKURETSU KICK - Pressione X (chute) repetidas vezes até o golpe ser aplicado.

SPINNING BIRD KICK - Provavelmente por alguma dificuldade na programação, esse golpe foi substituído por uma violentíssima pisada na cabeça do adversário (substituição à altura, diga-se de passagem). Para aplicá-lo, pule em cima do oponente e pressione (no ar) e SIMULTÂNEAMENTE: diagonal inferior direita e X.

— DHALSIM —

YOGA FIRE - Para baixo, para a direita, C.

YOGA FLAME - Para esquerda, diagonal inferior esquerda, para baixo, diagonal inferior direita, direita, C.

Obs: YOGA FLAME é um dos golpes mais difíceis de serem aplicados.

Vale lembrar que os golpes aqui descritos somente funcionarão se o seu lutador estiver A ESQUERDA DO OPONENTE. Se estiver à direita, obviamente, você deve inverter as teclas cursoras (onde estiver "para a esquerda" leia-se "para a direita", etc.), o mesmo valendo para o Joystick.

>> DICAS <<

- Use a abuse dos golpes especiais ao jogar em dupla.

- Você só vai se familiarizar com o jogo e seus golpes se praticar. Coloque o jogo no modo V.S. BATTLE e fique num canto da tela treinando (afaste o oponente). Pressione X e C simultâneamente, para baixo e X, para cima e C, etc., de modo a conhecer os golpes de cada lutador.

- Se você é um iniciante, comece praticando com Chun Li, que é rápida e tem um golpe poderosíssimo e fácil de seraplicado (mas díficil de ser pronunciado: HYKA... não... HYAKA... também não... HYAKUERU... bem, alguma coisa com HYAK e KICK !). Chun Li também possui outro golpe espetacular (e que não é especial): pressione para baixo, X e C (simultâneamente).

- Não é propriamente uma dica, mas sim, um aviso: a versão MSX de SF II não permite choradeira. Se ocorrer o famoso DOUBLE KO (também conhecido por "nocaute duplo"), você "já era" do mesmo jeito. Não tem conversa fiada, nem novo round para decidir. Perdeu e acabou.

>> FINALIZANDO <<

SF II é um jogo realmente espetacular, vale a pena conferir. A versão MSX surpreendeu até os usuários mais otimistas e mostrou que Megas e Megas de memória não substituem um bom conhecimento de máquina, como o mostrado pelos autores do jogo.

Aproveito o espaço para agradecer à meu pai Alvaro, pela espetacular "gambiarra" feita no meu drive para que este artigo fosse desenvolvido e ao amigo Fabiano França pelas tentativas de consertá-lo.

O jogo alvo deste artigo está disponível tanto na FREAK SOFT SYSTEMS (011) 296-6870 como na COBRA SOFT: (011) 819-2706.

Coloco-me à disposição dos usuários que tiverem qualquer dúvida sobre este jogo através das páginas de MSX VIPER.

Espero que tenham gostado. Forte abraço.

Um festival de pontapés no seu MSX ! Não sabe o nome do jogo ? Chute !

KICK ! KICK ! KICK !

Imagine só: duas garotas (uma loira e uma morena), se chutando até não poder mais, até que uma delas, reconhecendo a superioridade da oponente, senta no chão e chora !

Este é o tema central deste jogo de luta da softhouse GUNDOH, recém-lançado no Brasil.

O jogo não é nenhum Space Manbow (é claro, também não é espacial !), mas é bastante divertido e possui boa trilha sonora em FM (vale ressaltar que sem esta não funciona), boa jogabilidade e sacadas interessantes, como a energia das lutadoras: a cada chute, uma expressão de dor (progressiva) toma conta das fotos das garotas ao lado da energia.

>> AS TECLAS <<

Bom meus amigos este parágrafo devia se chamar "Os joysticks", já que KICK ! KICK ! KICK ! só pode ser jogado pelo Joystick, tanto no modo individual como no BATTLE MODE (aqui, devemos conectar outro Joystick no controller B), para que possamos utilizar os dois jogadores.

Lembre-se que por tanto não há segredos: os direcionais movem a lutadora e o botão 1 chuta.

>> OPÇÕES <<

Como o menu está em japonês, vamos traduzir as opções:

1-) Você contra o computador.
2-) BATTLE MODE (para dois jogadores).
3-) Retorna ao DOS.

>> DICAS <<

- Ao jogar contra o computador, procure manter-se afastado e só se aproximar na hora de atacar. E' difícil, mas não impossível.

- Não vá correndo, "na seca", prá cima da lutadora comandada pelo computador: ela, quando você chega bem perto, quase sempre salta de repente e chuta você. Perda de energia desnecessária.

- O computador tem uma tática (bastante suja, vale ressaltar) de, quando estiver perto de você, vir andando e se abaixando, bem devagar, de modo a ficar pertinho de você e, quando você menos esperar, PUM ! Um chutaço.

Não dê esse gostinho a ele: quando ele estiver bem perto, salte diagonalmente e KICK ! Com treino, você aprende a sair desta situação que já fez muito jogador chutar o micro.

>> FINALIZANDO <<

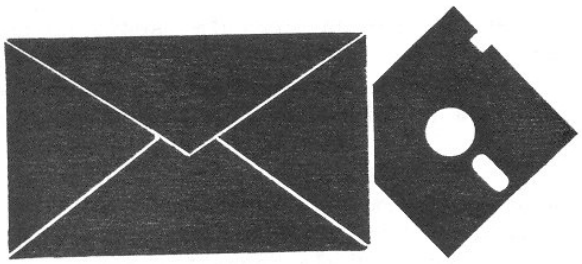
KICK ! KICK ! KICK ! não é um jogo espetacular, mas é bastante divertido, principalmente se jogado em dupla. No modo individual, possui alto grau de dificuldade e mantém o interesse por bastante tempo.

Se você gosta de jogos ao menos engraçados, deve adquirir esta novidade disponível na FREAK SOFT SYSTEMS (011) 296-6870 e na COBRA SOFT: (011) 819-2706.

Um forte abraço a todos vocês!

DADOS DO AUTOR

Alexandre Sobrino é Programador e Técnico em Processamento de Dados, formado pela Escola Técnica Treinasse. Atualmente, cursa Ciências da Computação na UNICEB (SANTOS) e edita a revista eletrônica MSX ON-LINE, na central 1481 do Videotexto, base de dados: PLAY*MSX. Colabora permanentemente com MSX VIPER.



FREE SOFTWARE

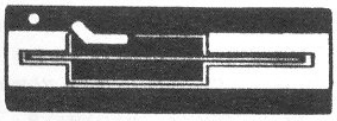
Prezados leitores, todos os números de MSX VIPER possuem esta sessão que se destina a colaborar de uma forma filantrópica com o usuário de MSX. Para que você possa receber gratuitamente os softwares desta edição, basta que nos envie um diskette formatado de acordo com seu drive: 5/4 360 Kb - 5/4 720 Kb - 3/5 720 Kb. Envie o diskette junto com 6 selos tarifa única e uma carta dizendo qual é seu computador e periféricos. Não envie diskettes em mal estado, pois isto impossibilitará a gravação, e neste caso não poderemos regrava-lo. Os softwares serão gravados independentes do tipo de micro do usuário.

SOFTWARES PARA MSX 1: MUSIC WRITE, editor musical com vários recursos, para PSG
DISK IT (PORTUGUÊS), bom editor de discos, muitas funções

SOFTWARES PARA MSX 2: MPW, bom editor de textos em português, domínio público
FILE CONTROLLER, super catalogador de discos, com manual

Gostariamos de pedir aos leitores que queiram ajudar, que nos envie softwares de sua autoria, domínio público ou shareware para MSX 1 ou MSX 2 acompanhados de autorização para a devida publicação. Demos e previews também serão bem aceitos.

MSX TUDO ★ ROGERIO BELLO DOS SANTOS

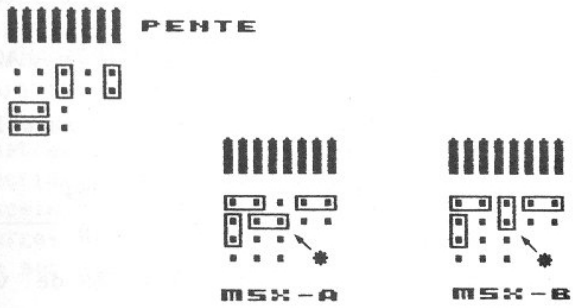


DRIVES

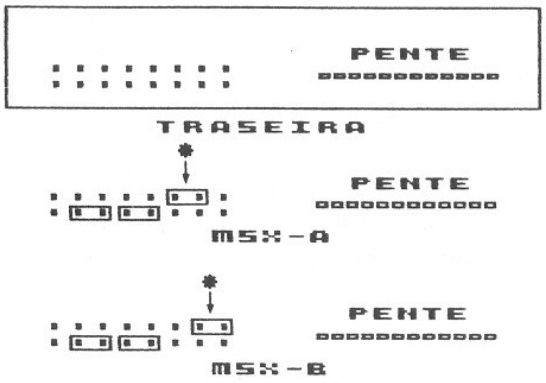
Quais foram as pessoas que pelo menos uma vez não tiveram dificuldade em montar o seu próprio KIT DE DRIVE ??? Nós diriamos que são muitas, principalmente pela configuração dos JUMPS dos FLOPPIES (acionadores) de drives de 720 Kb, tanto no formato 3 1/2 como 5 1/4.

Pois bem trazemos aqui as configurações de alguns deles, note que a seta seguida do asteristico indica os JUMPS que configuram um drive como A, B, C, e D. Se você deseja ajudar mais usuários MSX que podem estar com dificuldade, enviem-nos uma configuração (desenho) de um FLOPPY que você conheça. seguido das devidas explicações para publicarmos no próximo número de MSX VIPER.

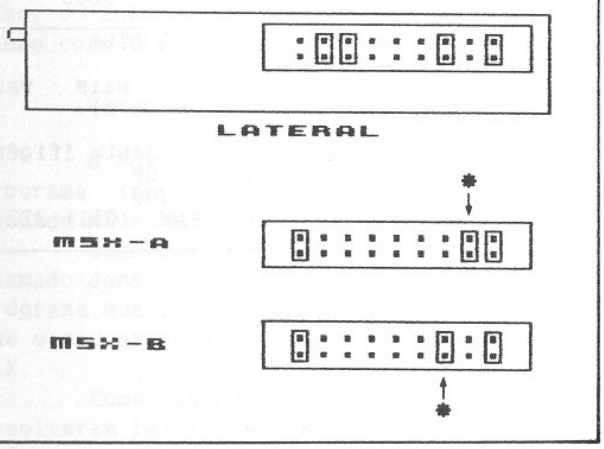
SANSUNG SFD-560 D 5/4-720



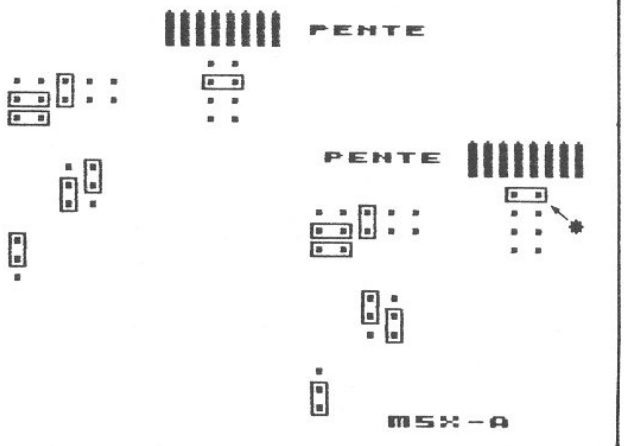
EPSON SMD-300 3/5-720



CHINON FZ-50B 5/4-720



EPSON SD-600 5/4-720



HARD & CIA

Com a intenção de ajudar o usuário MSX, fornecemos aqui alguns endereços e telefones de empresas que podem fornecer algumas peças, acessórios, serviços e outras COISAS DIFÍCEIS DE SE ACHAR para o MSX. Se você conhece algo difícil de se achar para o MSX e o lugar correto onde encontra-lo, escreva-nos que publicaremos para que outros usuários tentem solucionar os seus problemas.

Contamos mais uma vez com a sua colaboração, e gostariamos de avisar que os endereços e telefones podem nem sempre estar atualizados. Aguardamos contatos de vocês, sejam pessoas físicas ou jurídicas, este espaço não tem finalidade comercial. Até a proxima !

FILCRES ELETRÔNICA ATACADISTA LTDA

MOUNTING FRAME (adaptador mecânico para drive de 3 1/2) kit completo ou peças.

R. Aurora, 165 - Santa Ifigênia
São Paulo - SP
CEP: 01209-001
FONE: (011) 220-7954

MSX SOFT

CABOS para impressora e interfaces, LIVROS para MSX e JOYSTICKS para MSX.

R. Luis Goes, 1466 - Vila Mariana
São Paulo - SP
CEP: 04043-150
FONE: (011) 579-8050

MICRO SWITCH ELETRÔNICA LTDA

MICRO SWITCH'S para MSX.

R. Aurora, 182/86 - Santa Ifigênia
São Paulo - SP
CEP: 01209-001
FONE: (011) 223-3777
FAX: (011) 220-2758

NEWSTAR MSX LTDA

GRAVAÇÕES em fita K-7 para MSX.

Av. Taboão, 2700 S-57B
Bairro Suisso
São Bernardo do Campo - SP
CEP: 09870-000
FONE: (011) 418-8538

SND INFORMÁTICA

MOUTING FRAME para drives 3 1/2.

R. Aurora, 175 - Santa Ifigênia
São Paulo - SP
CEP: 01209-001
FONE: (011) 223-2300
FAX: (011) 220-0892

VERTEX TELEINFORMÁTICA LTDA

MANUTENÇÃO de drives e impressoras.

R. Cel. Carlos Oliva, 310 - Tatuapé
São Paulo - SP
CEP: 03067-000
FONE: (011) 296-0127

ABBA COMPUTADORES E SISTEMAS

RESTAURAÇÃO de letras do teclado do MSX, Pinturas de cpu's, REPARAÇÃO de micros.

R. Senador vergueiro, 207/1205
Rio de Janeiro - RJ
CEP: 22230-000
FONE: (021) 552-4581

A.C.V.S. ELETRÔNICA LTDA

REPARAÇÃO de micros MSX, TRANSFORMAÇÃO e também DESENVOLVIMENTO de projetos

Av. Paulista, 2001 12º andar sala 1223
São Paulo - SP
CEP: 01311-931
FONE/FAX: (011) 289-0394

ANEPE AUTORIZADA ELGIN

REPARAÇÃO de impressoras e PEÇAS de várias marcas.

R. Helvétia, 549 - Santa Cecilia
São Paulo - SP
CEP: 01215-000
FONE: (011) 220-8555 220-5456 FAX: 222-2798

ANGEISA ELETRÔNICA LTDA

REPARAÇÃO de disk drives e também ALINHAMENTO.

R. São Silvino, 66 - Ipiranga
São Paulo - SP
CEP: 04264-090
FONE/FAX: (011) 273-9803

CHIPS ELETRÔNICA LTDA

CIRCUITOS INTEGRADOS dos mais variados possíveis, COMPONENTES em geral.

R. dos Timbiras, 248 - Santa Ifigênia
São Paulo - SP
CEP: 01208-000
PBX: (011) 222-7011 FAX: (011) 222-7629

CMM & ZMP

★ ALEXANDRE SOBRINO

FAÇA SEU CMM SEM MISTÉRIO

>> INTRODUÇÃO <<

Você certamente já leu diversos artigos sobre modem, mas tenho certeza absoluta, jamais lhe ensinaram como fazer uma transmissão de dados via modem (CMM para os íntimos).

O objetivo deste artigo é exatamente esse: ensinar, sem demagogias e teorias, como fazer um CMM através do excelente soft ZMP, da autoria de Ron Murray. Finalmente, este recurso vai deixar de ser um mistério para você.

Obs.: vamos utilizar o ZMP, pois é o único software para MSX que possui versão para os três tipos de modem mais comuns no mercado.

>> O CMM <<

CMM é a sigla de Comunicação Micro a Micro e como o próprio nome indica, ocorre quando dois computadores se interligam com o objetivo de trocar dados.

Não caberia neste artigo explicar todos os recursos do soft utilizado (no caso, o ZMP), mas explicaremos passo a passo como fazer um CMM utilizando-o.

Vamos imaginar a seguinte situação:

O João, que mora em SP, adquiriu um programa (provavelmente na COBRA SOFT) chamado MEGA REPORT.

João tem um amigo que mora no RJ chamado José. O José estava interessado no programa que o João comprou e possuia outro que o seu amigo ainda não tinha, chamado DIX.

Como ambos tinham MSX e modem, resolveram fazer um CMM para trocar os softwares, ficando o mesmo combinado para as 00:30 hs. de sábado.

Assim, o João (em SP) e o José (no RJ) começaram os preparativos para o CMM de "Saturday Night" (noite de sábado, para ficar mais chique).

Primeiramente, resolveram "linkar" (unir) os arquivos que compunham os devidos softwares de modo a enviá-los como um pacote (economizando tempo de operação no ZMP). Se você não entendeu, aguarde maiores detalhes adiante.

>> UNINDO OS ARQUIVOS COM O LINK 40 <<

O programa utilizado foi o excelente LINK 40, da autoria de Darci Marcondes Filho.

Assim, vamos dar um "flash" em SP, onde o João está linkando os arquivos (o José está fazendo a mesma coisa no Rio, porém com o soft que vai enviar pro João).

Após carregar o LINK 40, o João escolheu a opção 1 (COMPACTAR ARQUIVO) e digitou o nome do arquivo final que será gerado após a linkagem (e que conterá todos os arquivos do soft MEGA REPORT). Chamou-o de MEGA-REP (não coloque extensão, deixe isto para o LINK 40).

Colocou agora o disquete onde estava o MEGA REPORT e começou a colocar os nomes dos arquivos deste software, UM A UM, todos, sem exceção (e com extensão). Quando acabou de inserir todos, teclou ENTER (antes, conferiu se os nomes de todos os arquivos do MEGA REPORT foram digitados na tela). Pronto ! O arquivo MEGA-REP.LNK foi gerado e contém todos os arquivos do MEGA REPORT.

Se você ainda não entendeu o que é a linkagem, vou explicar melhor:

Imagine que você, caro leitor, tenha ido ao supermercado. Você comprou uma dúzia de ovos, 5 pacotes de biscoito e 1 lata de achocolatado. O que você prefere ? Carregar aquele mundo de compras nas mãos ou colocar tudo em um saco de plástico e carregar apenas aquela sacolinha ? Concorda comigo que é muito melhor levar no pacote ? Pois é assim que funciona a linkagem.

Por exemplo, o MEGA REPORT possui 7 arquivos. São eles: MEGA-REP.LDR, MEGA-REP.000, MEGA-REP.001, MEGA-REP.002, MEGA-REP.003, MEGA-REP.004 e MEGAREP.005.

Após a linkagem, teremos apenas o arquivo final (que contém todos os outros internamente) chamado MEGA-REP.LNK. Muito mais prático.

O José, no RJ, fez a mesma coisa com o DIX, sem tirar, nem pôr (o José chamou o arquivo final gerado pelo LINK 40 de DIX.LNK).

Bem, vamos agora ficar na casa do José mesmo (a mãe dele está tirando um bolinho de chocolate do forno que está com uma "cara" ótima) e aproveitar para ver como o José vai compactar o arquivo que gerou (e é claro, vamos comer um pedaço de bolo também).

>> COMPACTANDO COM O CRUNCH <<

A compactação nada mais é do que a eliminação de bytes ociosos do arquivo, tendo como consequência, sua redução. Não convém aqui explicar os métodos de compactação. Apenas acredite em mim: você pode gastar metade do tempo (e do dinheiro) que gastaria normalmente, se compactar o arquivo.

Aproveitando que o João também possui o soft CRUNCH (e o descompactador UNCRUNCH também), o José vai utilizá-lo. Para isto, pegou o arquivo já gerado pelo LINK 40 (DIX.LNK) e gravou no mesmo disco do CRUNCH (o nome verdadeiro do compactador é GEL CRUNCHER, mas todos chamam de CRUNCH) e digitou a seguinte linha de comando no DOS:

CRUNCH DIX.LNK

Pronto ! A compactação iniciou-se e o José pôde constatar (surpreso), após o término da operação, uma grande diminuição no tamanho do arquivo (geralmente, cerca de 50% !), que agora já está pronto para envio.

O arquivo final gerado pelo CRUNCH é o DIX.LZK. O José estranhou a nova extensão, mas logo lembrou-se (grande José !): após a compactação do arquivo, o CRUNCH substitui a segunda letra da extensão pela letra Z. Assim, como tínhamos LNK, agora temos LZK (se fosse COM, ficaria CZK e assim vai para outras extensões). Vale lembrar que se o arquivo não for dotado de extensão, ele a preencherá com a letra Z. Exemplo: MEGA-REP. -> MEGA-REP.ZZZ .

Em SP, quase simultâneamente, o João também terminou a compactação, e foi gerado o arquivo MEGA-REP.LZK.

São 00:10 hrs. Neste exato momento, nossos heróis vão iniciar os procedimentos finais para o CMM de logo mais.

>> O ZMP <<

Finalmente, João e José vão carregar o ZMP (vão carregá-lo na unidade A: para facilitar, do contrário teriam de configurar o ZMP e isso já é uma outra história).

Como ambos possuem um MSX 2, irão antes digitar MODE 80 no DOS para facilitar a visualização perfeita da tela (o ZMP trabalha com 80 colunas, mas pode trabalhar sem problemas com apenas 40 também).

Após o carregamento do ZMP (eles digitaram ZMP no DOS), irão configurá-lo. Ambos estão agora no ZMP modo CHAT (conversa), que é a tela de trabalho do ZMP.

Agora, obviamente, João e José não farão os mesmos procedimentos, já que, inicialmente, João enviará e José receberá.

Vamos à configuração:

>> QUEM ENVIA (João) <<

Tecle ESC + L (Change Line Parameters);
Tecle O (Switch Port) - deve aparecer NOW B;
Tecle D (Set Half/Full Duplex/Echo)
Tecle F (Full Duplex);
Tecle B (baud rate, now 1200) - digite 1200;
Tecle Z (Exit);

Pronto ! Basta agora conferir no topo superior direita da tela se está tudo certo (deve aparecer 1200 baud, PORT <B>, Fdx) e João está pronto para o CMM.

>> QUEM RECEBE (José) <<

Tecle ESC + L (Change Line Parameters);
Tecle D (Set Half/Full Duplex/Echo)
Tecle E (de Remote Echo);
Tecle B (baud rate, now 1200) - digite 1200;
Tecle Z (Exit);

Após conferir no topo superior direito da tela (1200 baud, PORT <A>, E), José viu que também está pronto para o CMM e lógico para a transferência de arquivos

>> A HORA DA VERDADE <<

00:29 hrs. José recebe a ligação de João (observem a pontualidade) e começam a conversar por telefone. João conta que teve de dar mil explicações para a namorada quando, se expressando mal, disse que não ia poder sair pois "tinha de arrumar um programa para um amigo".

Bem, após o papo (que não é da nossa conta), João e José, com os devidos modems já conectados à linha, teclaram ESC + B. Surgiu então a mensagem "Break Sent": agora, ambos começaram a conversar por tela (modo CHAT).

João então digitou: "Tudo pronto aí ?" e após teclar ENTER (eles combinaram que, a cada ENTER, o outro poderia responder), José respondeu: "Sim, manda !". Finalmente, João: "Ok, enviando...".

José não teclou mais nada: ficou apenas aguardando que João mandasse o programa.

João então teclou ESC + S (Send a File) e escolheu o protocolo ZMODEM, teclando Z (não convém aqui explicar o que é protocolo) e digitou o nome do arquivo: MEGA-REP.LZK (lembram-se dele ?).

Pronto ! A partir de agora, João não deverá fazer mais nada. Apenas aguardar, o resto é com o ZMP...

Ei ! E o José ? Bem, o José foi ao banheiro. Ele não precisa fazer nada, pois o resto é com o ZMP (de novo essa frase ?).

Se não ocorrerem erros (observe o tópico: "REGRAS PARA UM BOM CMM"), os dois receberão a mensagem: "Transfer Successful... wait". Isso indica que o CMM foi bem sucedido (portanto, o José recebeu o MEGA-REP.LZK).

Bem, agora é hora do João receber o DIX... Mas isso já não é mais da nossa conta. O procedimento é exatamente o mesmo, só que quem envia é o José e quem recebe é o João.

Sem sair do ZMP, nossos heróis irão re-configurar o ZMP (se não lembrar, corra na tabela), e o que o João fez, o José fará, "sem tirar, nem pôr": quem envia, José; quem recebe, João. Prossiga executando todos os procedimentos de trabalho já citados.

>> FIM DE CMM <<

Se os dois quiserem voltar a conversar por telefone, basta teclar ESC + X (Hung Up) de novo, lembrando que, quem fez a ligação deve teclar primeiro (observe o porquê no tópico: "REGRAS PARA UM BOM CMM").

Vale lembrar que após o CMM, nossos heróis deverão descompactar o arquivo , utilizando a mesma síntaxe do CRUNCH. Por exemplo: na linha de comando do DOS, o José vai ter de digitar:

UNCRUNCH MEGA-REP.LZK

Feito isto, terá ainda que deslinká-lo, usando o LINK 40, opção 2 (DESCOMPACTAR ARQUIVO). O LINK 40 utiliza o termo "descompactação", mas, na verdade, é apenas um desempacotamento (basta digitar o nome do arquivo e pronto !)

Naturalmente, os dois personagens desta história possuem MSX e modem (DDX, TM-2 ou TELCOM) e o software ZMP para a respectiva versão do seu modem.

Agora, você também já pode fazer seu CMM. Basta substituir os nomes dos nossos personagens pelo seu nome e de seu amigo.

>> REGRAS PARA UM BOM CMM <<

Marque o CMM para horários tardios, onde a tarifa cai consideravelmente. Depois das 00:00 hrs. é o ideal (outra vantagem: neste horário, não existem linhas congestionadas).

Tenha bom senso. Não vá tentar transmitir arquivos muito longos, pois sua ligação pode ter um custo final muito alto (até uns 50 ou 60 Kb. compactados ainda vai), isso sem contar que a linha pode cair no meio da transmissão. Portanto, caso necessite enviar arquivos muito extensos, faça-o em partes.

Separe um disco especial para seus CMM's. Grave neste disco apenas o Sistema Operacional MSX-DOS, o ZMP, o LINK 40 e o compactador/descompactador de sua preferência. Se for você quem vai transmitir, coloque nele também os arquivos que irá enviar, para facilitar a linkagem e a compactação.

Compacte sempre os arquivos que for enviar para economizar linha (se possível, linke-os também). Ah, pergunte antes ao seu amigo se ele possui o descompactador. Do contrário, envie-o tambem (não vá compactar o descompactador ! preste muita atenção!)

Se o ERROR COUNT do ZMP passar de 3 durante a transmissão, recomendo interrompê-la e começar tudo de novo. Porém, eu dificilmente interrompo, prefiro assumir o risco dos erros e até hoje nunca tive problemas.

Antes de iniciar o CMM em si, coloque o telefone no gancho (sujeiras na linha ou até mesmo uma televisão com volume alto podem atrapalhar). Lembre-se que a transmissão se dará em forma de sons e qualquer ruído nas redondezas pode ser captado pelo telefone, atrapalhando a comunicação.

Se após o término do CMM ambos quiserem conversar por telefone, quem fez a ligação deve teclar ESC + X primeiro (senão a linha cai). Se ainda assim continuarem os chiados na linha, desligue logo o computador e converse com tranquilidade (não vá desligar o micro antes de teclar ESC + X, hein ?, caso contrário os dois perdem a ligação).

>> FINALIZANDO <<

Fazer um CMM, além de muito agradável, também é muito cômodo. Para se ter uma idéia, este artigo que você está lendo agora foi enviado de Santos (onde resido) para SP, via CMM, direto para um dos editores de MSX VIPER (Rogério Bello) e chegou em poucos minutos.

Todos os softwares citados neste artigo estão disponíveis na COBRA SOFT: (011) 819-2706. Em breve, voltaremos com mais novidades na área de comunicação de dados. Até a próxima.

>> DADOS DO AUTOR <<

Alexandre Sobrino é Programador e Técnico em Processamento de Dados, formado pela Escola Técnica Treinasse. Atualmente, cursa Ciências da Computação na UNICEB (Santos) e edita a revista eletrônica MSX ON-LINE, central 1481 do Videotexto, base de dados: PLAY*MSX. Colabora permanentemente com MSX VIPER.

MSX ☎ 011 579-8050
SAMPA INFORMÁTICA

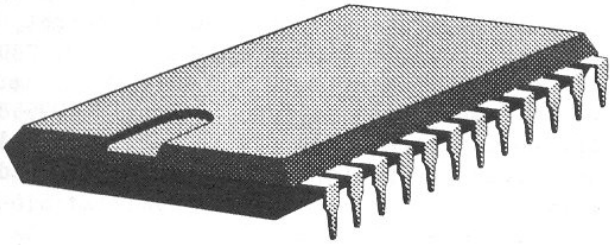
TUDO PARA MSX: Drive 5 1/4, Placa 80 colunas, Modem de comunicação, Impressoras, Formulários contínuos, Etiquetas, Diskettes 5 1/4 e 3 1/2, Joystick MSX, Arquivos, Capas em geral, Cabos em Geral, Fitas para impressoras, Livros. Etc.

PROGRAMAS PARA MSX 1, 2, 2+, MEGARAM, TURBO-R - JOGOS E APLICATIVOS

R. LUIS GOES, 1466 SALA 2 - VILA MARIANA - SÃO PAULO - SP CEP: 04043-000

VDP 9990

★ PETER BURKHARD ★ STEFAN BOER



>> V9990 - O VIDEOCHIP DO FUTURO <<

Não tem havido real desenvolvimento de novo hardware para o MSX desde o MSX TURBO-R. Mas, agora a MSX-HANDLERGEMEIN-SCHAFT da SUIÇA está trabalhando no "Graphics 9000", uma placa de video de 16 bits para o MSX TURBO-R com o novo V9990 da YAMAHA. O "Graphics 9000" vai estar disponível em Outubro ou Novembro de 1994 por aproximadamente US$ 290.

>> PLACA DE AVALIAÇÃO <<

Desde a Feira Internacional de MSX em TILBURG, em 26 de Março de 1994, sou o feliz possuidor de uma das 10 placas de avaliação do V9990 que estão na Europa no momento! A placa de avaliação é um impresso (aproximadamente 6 X 6 polegadas) com uma porção de componentes eletrônicos que eu não entendo, com o V9990 no meio, este videochip é quadrado como o R800. O V9938 (videochip do MSX 2) e o V9958 (MSX 2+) eram retangulares. As conexões na placa incluem um conector para uma interface para o MSX TURBO-R e uma principal.

Você pode conectar a placa a um monitor ou TV diretamente com um cabo de conecção, então a imagem do V9990 vai diretamente ao monitor. Esta é uma pequena desvantagem se você tem somente um monitor como eu, porque isto significa que você tem que trocar os cabos quando você quer trabalhar no V9990 após ter trabalhado no V9958, ou vice-versa. Este problema vai provavelmente ser resolvido com o "GRAPHICS 9000" (cartucho do V9990).

Você pode conectar um monitor VGA (640 x 400 ou 640 x 480 em 16 cores) ou até um CD no V9990, mas infelizmente eu não pude testar isto ainda.

>> V9990 BÁSICO <<

Se você conectar o V9990 ao seu TURBO-R e monitor e você ligar o computador, a tela, de início vai aparecer branca. Isto porque o Sistema Operacional do TURBO-R ainda usa o V9958. Você tem que executar um programa do V9990 antes de poder ver alguma coisa.

HENRIK GILVAD da DINAMARCA modificou o BASIC do TURBO-R para trabalhar com o V9990. Ele também modificou o KUN COMPILER (também conhecido como XBASIC). O BASIC do V9990, BIOS e KUN são carregados em DRAM (*) do TURBO-R. O BASIC não é completamente compatível com o BASIC normal, não deve ser, e não é possível devido a algumas diferenças de hardware. Mas não existem muitas diferenças, então não é difícil de modo algum programar alguma coisa no KUN BASIC do V9990.

(*) Nota: Porque a ROM é significativamente mais lenta que RAM no TURBO-R, existe a possibilidade de copiar as ROMs para os 64 Kb. superiores da RAM principal que é chamada DRAM. A máquina do TURBO-R (S1990) permite usar esta DRAM como "ROM".

Uma diferença importante entre o V9958 e o V9990 é que o V9990 não tem um modo texto. HENRIK resolveu este problema programando seu próprio modo texto no modo P-2 do V9990. Um modo texto muito rápido com 64 colunas e set de caracteres internacional, então os caracteres japoneses do TURBO-R não vão mais lhe atrapalhar.

>> 512 KB DE VRAM <<

O V9990 tem bastante VRAM: 512 Kb !!!! Isto significa que você tem 16 páginas de video nas SCREENS 5 e 6 e 8 páginas de video nas SCREENS 7 até a 12. Alguma coisa como SET PAGE 13,15 não soa genial ?!.

Imagine o que pode ser feito com tanta VRAM assim? ao se ver por este lado as limitações relativas as páginas de video são ultrapassadas.

Pense na quantia de telas, blocos, e muito mais que pode ser armazenado ou utilizado na VRAM do V9990, fantástico não?

O BASIC do V9990 suporta os seguintes modos de tela:

SCREEN	NOTA
0	modo texto de 64 colunas
1	será um modo texto de 32 colunas
2	modo P1 (256 x 212 modo padrão de plano duplo)
3	modo P2 (512 x 212 modo padrão)
4	idêntica a screen 2
5 a 12	idênticas ao MSX2/2+ exceto os sprites, somente 2 sprites em uma cor são possíveis.

O V9990 suporta muitas screens mais, que podem ser facilmente selecionadas com uns poucos comandos do VDP. Por exemplo, você pode selecionar o modo de OVERSCAN com OUT &H67,1. No modo OVERSCAN você pode utilizar a tela inteira, incluindo as bordas! A resolução é 384 x 240 em lugar de 256 x 212 ou 768 x 240 em lugar de 512 x 212.

>> INSTRUÇÕES GRÁFICAS DO BASIC <<

As seguintes instruções gráficas são suportadas pelo BASIC do V9990:

BLOAD,S, BSAVE,S, CIRCLE, COLOR, COPY, DRAW, KEY ON/OFF, LINE, LOCATE, PAINT, POINT, PRESET, PSET, PRINT, PRINT USING, PRINT#, PUTSPRITE, SCREEN, SET ADJUST, SET PAGE, SET SCROLL, VDP, VPEEK, VPOKE e WIDTH. Lógicamente as instruções não gráficas não são modificadas.

>> SPEEDY GONZALES (BEEP BEEP) <<

O V9990 é extremamente rápido !!! Por exemplo, você pode fazer um scroll fino de tela inteira na SCREEN 5 com um programa BASIC usando COPY ! O comando COPY do V9990 é 9 vezes mais rápido que o comando copy "high speed" do V9938! No V9938 você tem de usar uma cópia "lógica" se você quiser copiar pixels em lugar de bytes ou se você quiser usar operações lógicas. No V9990 isso não é necessário então essas cópias são 23 vezes mais rápido!!! Nota: No MSX BASIC todas as cópias são tratadas como cópias lógicas no MSX 2/2+/turbo-R, então o comando copy no BASIC é 23 vezes mais rápido com o BASIC V9990!

>> VELOCIDADE DE I/O <<

O V9990 tem comandos mais rápidos mas também prova ter I/O mais rápido! O V9938 dificilmente pode acompanhar o Z80, então o R800 do turbo-R é diminuido de sua velocidade quando se comunica com o V9958. Isto não é necessário com o V9990, então você pode realmente usar a velocidade do R800.

>> FLI-PLAYER (ANIMAÇÃO) <<

Na Feira Internacional de MSX em TILBURG em 3 de Abril de 1993, A equipe ANARCHY da ALEMANHA/SUIÇA lançaram o seu Ray Tracing Demo. Este demo tem bonitas animações em Ray Tracing na screen 8, que são descompactadas em tempo real. Parece bom, mas não é fina porque o V9938 é muito lento.

MI-CHI (um membro da ANARCHY) fez um FLI-PLAYER para o V9990. Faz o mesmo tipo de animações que foram usadas no Ray Tracing Demo também. Mas no V9990 as animações são realmente finas!!! Um hard-disk (winchester) rápido (com a interface SCSI de HENRIK GILVAD) é recomendado porque alguns dos arquivos .FLI tem 400 Kb. e até existe um novo FLI-PLAYER com arquivos que podem atingir 2 Mb (2 megabytes). Infelizmente não pude ver estes arquivos grandes porque não tenho RAM suficiente.

>> PROGRAMAS DE DESENHO <<

A GRAPHICS 9000 vai ser vendida com dois programas de desenho. Um para o modo B1, 256 x 212 com 64 cores de uma palette de 32768 cores, e um para o modo P2, 512 x 212 com 16 cores de uma palette de 32768 cores. O programa B1 se parece com DD-GRAPH (Dot Designer) e o programa P2 vai ter muitas opções e usar menus pull-down.

>> VIDEO <<

A GRAPHICS 9000 vai ter capacidades de SUPER-IMPOSE, que é ideal para os video-maníacos e trará muitas inovações nesta área. MI-CHI está trabalhando em um programa para animações, desenhos, editorações, etc. As vantagens da GRAPHICS 9000 comparadas com a PHILIPS 8280 são:

1 - O V9990 é muito mais rápido.
2 - No 8280 você não pode usar a borda, o V9990 tem o modo OVERSCAN.
3 - O V9990 tem gráficos melhores (até 512 x 424 com 32768 cores) para digitalização.

A digitalização ainda não é possível com o V9990, mas vai ser possível e vai ser bom porque você pode digitalizar no modo 512 x 424 com 32768 cores!!! Isto significa que você não pode ver a diferença entre a imagem digitalizada e a original !

Um dos demodisks são duas digitalizações 512 x 424 YUV. Estas imagens são realmente brilhantes, você não vê a diferença da qualidade de TV normal! YUV é um sistema para codificação de 19268 cores usando somente 8 bits por pixel similar ao sistema YJK usado na screen 12 do MSX 2+. Tem a mesma desvantagem do sistema YJK (a cor borra porque os 4 pixels adjacentes tem o mesmo valor de U e V, somente o brilho (Y) pode ser diferente para cada pixel), mas você dificilmente pode ver isso em tão alta resolução. Você pode imaginar a qualidade das imagens com 32768 cores sem borrar as cores!!!

>> JOGOS <<

Eu sou o programador de UMAX, famosos por nossos jogos Pumpkin Adventure e The Witch's Revenge. Muito frustante se você não pode programar o que se quer por causa das possibilidades e/ou velocidade do chip de video. Isso acontece muito se você programa para o MSX 2! O número de caracteres movendo na tela e o tamanho deles é um problema, e uma boa rotina de scroll é até pior.

O V9990 tem 2 modos ideais para jogos: P1 e P2. Esses são modos padrão, a screen consiste de padrões de 8 x 8 pixels cada. As resoluções são 256 x 212 e 512 x 212. Com esses modos padrão é muito mais fácil fazer jogos bem melhores para o V9990 do que para o MSX 2!

O modo P1 é melhor conhecido como o modo de plano duplo, porque tem duas telas que podem se mover (scroll) independentemente! Você vê a tela de trás onde a tela da frente é transparente. É muito fácil fazer scrolls múltiplos fantásticos usando este modo de planos duplos! Cada plano pode ter uma das 4 palettes de 16 cores de uma de 32768.

Uma característica especial do modo P1 é um tipo de quebra de tela. Você pode selecionar um tipo de "borda" em unidades de 64 pixels. Acima e do lado esquerdo desta borda o plano A é o plano de frente, e abaixo e do lado esquerdo plano B é o plano de frente.

>> PADRÕES <<

Devido ao V9990 ter muita VRAM ele pode armazenar mais de 15000 padrões. O formato desses padrões é muito bom, é igual a imagem em SCREEN 5 com blocos de 8 x 8. Então é muito fácil usar padrões!

Os jogos para MSX 2 são frequentemente em Screen 5 e usam blocos de 8 x 8. A rotina de construção das telas para tais jogos é relativamente complicada, porque para cada padrão você deve calcular em qual posição está na VRAM, e tem que ser copiada para a posição correta na tela visível. Isto é lento e difícil.

Com o V9990 ambos são simples e rápido, só se deve dar um VPOKE no número padrão (16 bits) na tabela de nomes dos padrões. Você está agora entendendo o que eu quero dizer com "É muito mais fácil fazer jogos bem melhores para o V9990 do que para o MSX 2" ? Mas isso não é tudo!!

>> SPRITES <<

No modo P1 e P2 você pode usar até 125 (cento e vinte e cinco !) sprites, o que é quase 4 vezes a mais do que os 32 sprites do V9938. Até 16 sprites podem ser mostrados numa única linha horizontal, então o tempo dos sprites piscando se acabou!

Mas a principal vantagem dos sprites é que, assim como os padrões, eles são imagens em screen 5! Então você pode desenhar sprites 16 x 16 no DD-Graph e simplesmente carregar para a VRAM. Sem nenhuma conversão você pode usar esses blocos de 16 x 16 como sprites.

No MSX 2 cada linha horizontal de um sprite pode ter somente uma cor, no V9990 todas as cores de uma das 4 palettes de 16 cores de 32768 cores podem ser usadas. É possível conseguir sprites multicoloridos no MSX 2, mas você tem que usar 2 sprites para um "objeto" para conseguir 3 cores numa linha horizontal então voce só pode ter 16 desses sprites de 3 cores!

Se você quizer que o sprite se mova atrás de uma cerca e ainda ver parte do sprite ainda não coberta pela cerca, isso é

muito difícil de fazer no MSX 2. Mas no V9990 tudo o que você tem a fazer é colocar a cerca no plano de frente e setar um bit dos atributos do sprite !

Outra vantagem do V9990 é que no modo P2 512 x 212 os pixels de sprite tem o mesmo tamanho que os pixels de telas. No MSX 2 o pixel de sprite é do tamanho de 2 pixels de tela, e a coordenada x só pode ir de 0....255, e no V9990 a coordenada x pode ser 0....511.

Os modos B não tem sprites porque eles não foram desenvolvidos para serem usados em jogos. Eles tem 2 cursos de sprites 32 x 32.

>> SOFTWARE <<

O V9990 é ideal para jogos, aplicações comerciais e aplicações de video. A MOUNTAINSOFT da SUIÇA está trabalhando num jogo, vai haver uma versão para o V9990 do programa de DT Aladim (Aladim Desktop - 1Mb > - Vs. V9990) e muitos mais softwares (incluindo o programa de desenho e o de video que já mencionei) estão sendo desenvolvidos.

HENRIK fez um programa para ver imagens de um PHOTO CD usando um drive de CD ROM e o V9990 e MI-CHI fez um visualisador bem profissional para muitos formatos incluindo GIF, BMP e PCX. As imagens GIF, BMP e PCX parecem bem melhores no V9990 que no MSX 2 porque o V9990 pode ter mais cores (32768) a uma alta resolução (512 x 424).

Uma porção de grupos, incluindo UMAX, tem planos de fazer jogos para o V9990, as equipes estão se familiarizando com o novo V9990 e programando.

>> INTERRUPÇÕES <<

Este parágrafo é interessante para programadores, se você não sabe muito sobre interrupções, é melhor pular este parágrafo.

O V9990 pode gerar interrupções causadas pelos seguintes eventos:

1 Branco vertical (50/60 Hz.).
2 Quando mostrando uma certa linha (interrupção de linha).
3 Quando o comando é terminado.
4 Quando mostrada uma certa posição. HORIZONTAL.
5 Ao início do display de CADA linha.

O V9938 sómente suporta 1 e 2. A vantagem de 3 é clara. Com 4 você pode fazer uma "quebra de tela vertical ", que não é possível no V9938 (não uma estável) e 5 é muito boa para "ondas ".

Para ver o que causou a interrupção você deve ler o registrador de status no MSX 2, no V9990 você sómente tem que ler a porta de interrupção de flag (P#6) que é muito mais rápida.

>> PROGRAMAÇÃO <<

Programar para o V9990 é mais simples, ou no mínimo tão simples quanto programar para o V9958. Uma porção de coisas usam menos instruções IN/OUT e então levam menos tempo e menos bytes.

Eu já mencionei a porta de interrupção de flag, o V9990 também tem uma porta de status com uma porção de coisas boas, como "um período de não-display vertical ", "um período de não-display horizontal" , "comando sendo executado", etc. Ler ou escrever na VRAM é mais simples também. Compare as seguintes rotinas para ver o que quero dizer!

```
; SetWriteV9938
; In:  CHL = VRAM address (17 bits)

        LD      A,H
        AND     #3F
        OR      #40
        EX      AF,AF'
        LD      A,H
        OR      C
        RLCA
        RLCA
        OUT     (#99),A
        LD      A,128+14
        OUT     (#99),A
        EX      AF,AF'
        OUT     (#99),A
        RET


; SetWriteV9990
; In: EHL = VRAM address (19 bits)

        LD      C,#64
        XOR     A
        OUT     (C),A
        DEC     C
        OUT     (C),L
        OUT     (C),H
        OUT     (C),E
        RET
```

>> RESOLUÇÕES E CORES <<

O V9990 suporta as seguintes resoluções:

MODO	RESOLUÇÃO	NOTA/TIPO
P1	256 x 212 (424)	Padrão/Plano Duplo
P2	512 x 212 (424)	Padrão
B1	256 x 212 (424)	
B2	384 x 240 (480)	Overscan
B3	512 x 212 (424)	
B4	768 x 240 (480)	Overscan
B5	640 x 400	
B6	640 x 480	

As resoluções verticais com interlace são mostradas entre parênteses "()". Estas resoluções podem ser combinadas com os sistemas de palettes abaixo, então uma porção de tipos diferentes de modos de screen são possíveis. Sistemas usando 8 ou 16 bits por pixel não são possíveis para B4...B6, P1 e P2 sómente trabalham com 4 bits por pixel.

BITS/PIXEL	CORES	SISTEMA
16	32768	Simultâneamente * (CV)
8	64	De 1 palette de 32768
--	256	Como a screen 8
--	19268	Como a screen 12 (YJK)
--	19268	YUV
4	16	De 1 palette de 32768
2	4	De 1 palette de 32768

(CV) = Cores Verdadeiras

>> TAMANHO DISPLAY VS. TAMANHO IMAGEM <<

Uma ótima característica do V9990 é o tamanho da imagem, que é muito maior que o display verdadeiro a maior parte das vezes, então você só pode ver uma parte da "imagem" total na sua tela. Qual parte é determinado pelos registradores de scroll, então você pode fazer um scroll fino em todas as direções em todos os modos de tela.

Seria bom lembrar que o tamanho da imagem depende do número de bits usado por pixel. A seguinte tabela é válida para os modos bitmap (B1....B6).

Veja as comparações dos BITS/PIXEL e as RESOLUÇÕES que podem ser obtidas pelo videochip V9990:

BITS/PIXEL	RESOLUÇÕES	
2	256 x 8192,	512 x 4096,
	1024 x 2048,	2048 x 1024.
4	256 x 4096,	512 x 2048,
	1024 x 1024,	2048 x 512.
8	256 x 2048,	512 x 1024,
	1024 x 512,	2048 x 256.
16	256 x 1024,	512 x 512,
	1024 x 256.	

No modo P1 existem duas imagens de 64 x 64 padrões cada (512 x 512 pixels), o modo P2 tem uma imagem de 128 x 64 padrões (1024 x 512).

Se você usar o modo B1 para um jogo você pode colocar um nível inteiro do jogo dentro da VRAM, porque existe espaço para 16 telas se você usar 16 cores. Você não precisa usar blocos mas você pode desenhar o nível inteiro. Lógicamente os modos P1 e P2 são melhores para jogos porque eles tem sprites.

>> INTERLACE <<

O V9938 também tem a possibilidade de interlace, mas não era muito usado com frequência porque as linhas impares da imagem tem que estar em uma página e as linhas pares em outra. Por causa disso uma imagem tem que ser convertida antes de poder ser mostrada no modo entrelaçado (interlaced). Por isso as animações são quase impossíveis.

O modo entrelaçado do V9990 é muito melhor, porque ele simplesmente dobra o tamanho de display da imagem. Não é necessária nenhuma conversão e as animações são tão fáceis como no modo não entrelaçado.

A propósito, o V9990 tem um modo não documentado com 16 cores e resolução horizontal de 1024. Junto com a possibilidade de entrelaçamento, a resolução máxima que o V9990 pode mostrar numa TV normal é 1024 x 1024!! Eu devo admitir que a qualidade melhorou muito na minha TV, mas isso irá melhorar mais ainda se você usar um monitor melhor.

>> FINALMENTE <<

Eu não cobri todas as possibilidades do V9990, mas eu acho que é

mais do que claro que esse videochip oferece possibilidades revolucionárias num MSX. Seja em video-produção, programação, editoração gráfica, animações, etc, etc!

Uma série de coisas não são absolutamente possíveis num V9958 ou sómente com uma porção de problemas, pode ser programada para o V9990 em poucas linhas BASIC ! Você pode imaginar quais são as possibilidades se você usar código de máquina !

Eu vou começar um curso de programação em ambos, BASIC e LINGUAGEM DE MÁQUINA assim que a GRAPHICS 9000 estiver disponível.

É uma pena que o V9990 não tenha sido finalizado cedo o suficiente (outono de 1991) para ser usado no MSX TURBO-R, que foi lançado no outono de 1990. A maioria dos usuários de MSX tem hardware muito antigo hoje em dia. O V9938 foi desenvolvido em 1985, então tem quase 10 anos. Em outros sistemas é muito normal fazer um upgrade de seu sistema em cada poucos anos.

Isso tem sido possível no MSX (MSX 1 1983, MSX 2 1985, MSX 2+ 1988, MSX Turbo-R 1990), e agora vai ser possível de novo atualizar seu sistema com a GRAPHICS 9000 e a MOONSOUND (placa de som de 16 bits com o OPL4). Eu espero que muitos usuários de MSX pelo mundo comprem a GRAPHICS 9000 e a MOONSOUND.

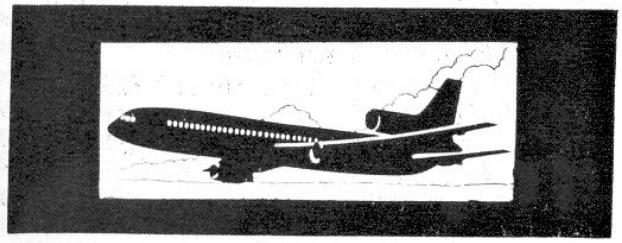
Lógicamente, de início não existem muitos softwares, e se as pessoas não comprarem a GRAPHICS 9000, não haverá mais softwares para ela, etc. Nós temos que quebrar este círculo vicioso ! Compre uma GRAPHICS 9000 (e um MSX TURBO-R) se você ainda não tem um), e então o software vai existir em seguida. Eu posso garantir a você que muitos grupos que desenvolvem software mal podem esperar para começar a programar para o V9990 ! Muitos grupos já tomaram aquela decisão. O único modo de impedir que mais grupos tomem esse caminho errado é dar suporte a GRAPHICS 9000 e MOONSOUND.

Tradução para o português JOSÉ ANTONIO
Diagramação e Adaptação ROGÉRIO BELLO

ESPAÇO PARA PUBLICIDADE

SAIBA POR QUE É INTERESSANTE ANUNCIAR EM MSX VIPER! CONSULTE-NOS

INTERNATIONAL ★ ROGERIO BELLO DOS SANTOS



>> INTERNATIONAL <<

Olá a todos usuários de MSX, tentaremos trazer nesta sessão as novidades, lançamentos e atualidades internacionais, vamos apurar da melhor maneira possível as informações e notícias do MSX no mundo. Também é nossa intenção elevar o potêncial do MSX brasileiro... seu usuário e seus programadores lá fora.

Nesta edição abordaremos a exposição de TILBURG na HOLANDA que foi realizada em abril deste ano, iremos dar uma olhada nas equipes de programadores franceses, mostraremos a atual situação do MSX na HOLANDA, assim como o que acontece sobre o MSX no JAPÃO. Então vamos as notícias.

TAKERU

Como todos já devem ter lido, a melhor forma e a mais difundida de se comercializar softwares no JAPÃO, tem sido as famosas máquinas TAKERUS, é também por este motivo que tomamos estas máquinas como um "termomêtro" para sabermos como andam as divulgações e lançamentos de novos softwares. Vale a pena lembrar que estas máquinas que vendem softwares (como as fotomáticas do Brasil) distribuem não sómente softwares para o MSX, mas também para algumas linhas de outros computadores. Ou seja nelas é possível se encontrar softwares para os computadores mais utilizados no JAPÃO.

O que vamos mostrar agora não é uma estimativa, e sim a realidade em termos de lançamentos BIMENSAIS que são postos a venda dentro das TAKERUS (conforme TAKERU PRESS 1994 6-7). O MSX até que anda bem cotado em títulos perante máquinas mais avançadas e mais poderosas. Para se ter idéia o MSX vem em 3º lugar, os lançamentos para MSX2/2+/TURBO R só perdem para o computador X68000 em 2º lugar e para o computador PC-9801 em 1º lugar.

1º	PC-9801	268	títulos lançados
2º	X68000	146	títulos lançados
3º	MSX	134	títulos lançados
4º	SMF	40	títulos lançados
5º	WINDOWS/DOS	38	títulos lançados
6º	FM-TOWNS	36	títulos lançados
7º	MACINTOSH	20	títulos lançados
8º	DOS/V	19	títulos lançados
9º	PC-88SR	16	títulos lançados
10º	J-3100/SS	4	títulos lançados

Para os que não conhecem a atual situação e uso de computadores no JAPÃO, gostariamos de lembrar que os computadores:

PC-9801 * PC-88SR São na realidade máquinas baseadas na plataforma IMB PC, porém não são compatíveis com IBM PC americano ou de outros países. Isto se deve a necessidade do JAPÃO em utilizar KANJI-ROM e outras coisas peculiares a língua e cultura japonesa.

WINDOWS/DOS * DOS/V * J31000/SS São na realidade máquinas baseados na plataforma IBM PC, porém estes computadores são compatíveis com os americanos e de outros países.

MACINTOSH * Este não muda nada, pois é compatível com os "MAC'S" de outros países.

SMF * Realmente vou ficar devendo esta para vocês, pois desconheço mesmo este padrão.

X68000 Esta máquina tem muito haver com o nosso bom MSX, vocês sabem o que o AMIGA faz? sim? pois ele faz muito melhor em video, animação, som, etc com um porém... foi desenvolvido a uns 10 anos atrás. Tem capacidades como a do PC e lembra muito a estrutura do MSX (inclusive o BASIC). No JAPÃO é um computador muito caro, o valor dele é muito superior a qualquer outro que se possa comprar aqui no Brasil, possui uma super placa de som, digitalizador, HD e etc.

FM-TOWNS Assim como o MSX e o X68000, este computador também é o "xodó" dos japôneses, lembra muito o X68000, porém dizem ser superior, e lógicamente mais caro.

Bem pessoal esta é uma comparação do JAPÃO, e nas máquinas TAKERUS ok? portanto não é uma avaliação geral. Uma coisa ficou claro, desde os meses de junho e julho não consegui adquirir além de 4 softwares da lista de 134 títulos da TAKERU. Por tanto só não me digam uma coisa: "Não há mais softwares para MSX!".

侍円盤
9号
MSX CLUB GHQ

O clube GHQ do JAPÃO que é dirigido por KOJI HISHIDA vem lançando ao longo destes tempos o SAMURAI DISK, que é a revista em diskette do clube. A edição do SAMURAI DISK já está no Nº 9 (lançado neste mês de outubro), como sempre o SAMURAI DISK vem acompanhado de informações, telas, alguns jogos, técnicas de programação etc. Em especial neste número 9 a equipe se sobre-saiu com novos arranjos musicais, ou seja as músicas tem um toque especial e estilo novo, vale a pena ouvi-las. Há um destaque especial para a música-título de ULTRAMAN que com certeza chama a atenção.

Mas o SAMURAI DISK não é sómente isto, pois eles são o que consideramos uma equipe aberta de programação, ou seja eles aceitam sugestões, colaborações e estão dispostos a qualquer tipo de informação. Se você quiser colaborar com algum software, scroll text ou jogo de sua autoria entre em contato com eles. Assim como o pessoal do MSX BRIGADE, a troca constante de colaboração tem sido feita entre as equipes do MSX BRIGADE, GHQ e a IOD.

KOJI HISHIDA nos informa que até então a única revista "exclusiva" de MSX no JAPÃO a MSX FAN MAGAZINE corre sério risco de parar o ano que vem. Como já foi explicado, o motivo não é a situação "assim assada" do MSX, e sim a concorrência entre as editoras do JAPÃO, que tem forçado a MSX FAN a recorrer a uma campanha de assinaturas. Me lembro que esta revista sempre vinha acompanhada de um diskette do mês, já em dezembro de 1993 a edição passava a ser bimensal, porém o número de diskettes passava a dois (os diskettes são na verdade as colaborações dos leitores).

Agora em agosto/setembro deste ano, a revista continuava a ser bimensal, com um porém, o número de diskettes passava a ser 4 por edição, sinal que os usuários de MSX e leitores de MSX FAN mostravam sua reação perante aos fatos. Nós aqui do Brasil estamos tentando conseguir as informações necessárias para que o pessoal do Brasil possa fazer uma assinatura internacional de MSX FAN, vamos aguardar mais um pouco. Vale a pena lembrar que a MSX FAN MAGAZINE sempre deixou o "espaço aberto" para todos e tudo que se relacionasse ao MSX no MUNDO.

Outra informação que venho tentando passar ao longo de 1 ano pelo menos, é que a PANASONIC que era a única fabricante de MSX no JAPÃO, parou de fabricar o TOP da linha que era o MSX TURBO-R FS-A1GT. Este fato se deve a empreitada que a PANASONIC assumiu para a fabricação do até então 3DO Interactive Multi Player System (que não é um computador e sim um videogame), toda a indústria virou sua linha de produção para a fabricação do 3DO, deixando não só o MSX como outros produtos e projetos de lado. Portanto fica aqui afirmado: NÃO SE FABRICA MAIS MSX NO JAPÃO e nem se tem notícia oficial de algum novo projeto.

Portanto avaliem melhor informações muito otimistas como lançamentos de novos micros como: MSX TURBO-R FM, AM, OC, SW, VHF, UHF ou então MSX 3, 4, 5, 6, 7, 8, ou ainda MSX 4.0 COMPATÍVEIS COM PC, ou então NOVO MSX DA SONY, JVC, GM, FORD, WOLKSWAGEM, etc, etc. Nós até mesmo recebemos informações internacionais (nunca divulgadas) de um MSX 4.0,343453863-7847463 com 16 milhões de cores, com HD, compatível com PC e de quebra com um CD ROM. Vamos comentar mais a frente o que realmente

existe para o MSX, o que esta sendo feito, e o que ainda está em projeto, pois nem tudo é verdade e nem tudo é boato.

Retornando ao assunto GHQ, não podemos esquecer o fato de que neste número de SAMURAI DISK 9, há um bom PLAYABLE DEMO (demo jogável) do jogo ZONE TERRA, lançamento para MSX TURBO-R. Trata-se de um ARCADE (máquinas de fliper) que comentaremos mais adiante.

IOD

Instrument Of Darkness

Uma das maiores sensações da grande exposição de TILBURG na HOLANDA acontecido em abril deste ano com cereteza mereceu muita atenção, estamos falando do lançamento do MEGA DEMO da equipe IOD da BÉLGICA, chamado M E T A L L I M I T, que foi preparado no espaço de 1 ano por todos os membros da equipe, o demo ocupa 4 diskettes de 2DD (80 trilhas) precisa de 128 Kb de MAPPER, FM ou MSX AUDIO. É dividido em duas partes: LAZY BONES e METAL LIMIT, vamos a uma breve descrição destas duas partes:

>> LAZY BONES <<

Como o próprio nome já diz, Lazy Bones é uma sátira do jogo para MSX 1 chamado LAZY JONES, só que com um menu desértico e uma caveira solitária. O menu proporciona uma subdivisão de excelentes demos com as mais avançadas técnicas de programação, scroll's, efeitos e a inigualável trilha-musical composta por DANILO DANISI, não podemos esquecer os gráficos caprichados de ROB VAN DEN BRAGHT e a colaboração dos outros membros da equipe. Os seguintes títulos podem ser acessados pelo menu principal: CODING MELPOTS - SCROLL MANIA - RHAPSODY PART II - COLUMNS - COPPER SHOCK II - SLIDE PART - SONIX PARTY - PLASMA - ETC.

Vale a pena ver os efeitos, scroll's, zoom's, músicas e o bom gosto de todos estes demos.

>> METAL LIMIT <<

Já esta parte do MEGA DEMO é composta por um único DEMO ou melhor dizendo um único jogo, pois a IOD fez uma réplica fiel de METAL GEAR, só que também sátirizada. Você pode realmente jogar METAL LIMIT e se divertir com os heróis de nomes trocados (pelos nomes dos componentes da IOD), ao desenrolar do jogo, em certos lugares pode-se encontrar dicas e senhas para serem utilizadas em LAZY BONES, que desvendam novos demos OCULTOS no disco.

Porém o programa apresenta um pequeno "bug" ao se utilizar FM no lugar de MSX AUDIO, pesquisando isto descobri que dependendo do FM utilizado ou MICRO, isto não acontece. À exemplo ALEXANDRE SOBRINO da MSX ON-LINE me informou que jogou quase que na totalidade o METAL LIMIT (MSX 2.0 ACVS - FM ESTÉREO TECNOBYTES). Os temas musicais compostos por DANILO DANISI para todos os 4 discos do MEGA DEMO são: START, RUN AND RUN - IOD CONCERT - THIS IS ME - EXPLOSION - DISCOVERY - RHYTHM IS A DANCER - STARS IN THE UNIVERSE - AUDIO WAVES - WITHOUT INSPIRATION. Boas músicas que em FM e com som estéreo nos faz admirar o MSX.

>> IOD PREVIEW <<

Nos comenta OLIVIER HUSTIN, que a exposição de TILBURG realizada em abril, foi um sucesso, eles fizeram um poster colorido (pintura) de todos os componentes da equipe, para variar todos sátirizados! um desenho muito caprichado de DANILO DANISI que esteve exposto no stand da IOD. Um dado desta exposição é que METAL LIMIT vendeu mais de 100 cópias no primeiro dia do encontro, para o mês de setembro onde acontecerá a exposição de ZANDVOORT, a IOD irá lançar outro MEGA DEMO, só que desta vez o software ocupará 1 disco só. Ainda não sabemos que temas serão abordados neste novo MEGA DEMO.

A surpresa maior de todas da IOD ficará por conta do PROJETO M-KID, que será uma clonagem do jogo MARIO BROSS para MSX 2+. A previsão de lançamento de M-KID será para abril de 1995, nas palavras de OLIVIER HUSTIN será o melhor jogo já feito para o MSX 2+, isto porque todas as possibilidades deste computador nem começaram a ser utilizadas. À exemplo os únicos jogos bons para MSX 2+ são LAYDOCK 2 e o F1 SPIRIT 3D. M-KID terá jogabilidade e gráficos ótimos,

será na SCREEN 11 com 12000 CORES e também utilizará FM e/ou MSX AUDIO. Se a IOD conseguir uma MOONSOUND (OPL4) até setembro em ZANDVOORT, o jogo utilizará esta nova placa de som do MSX. A IOD promete que este novo jogo será tão bom quanto aos jogos do SUPER NITENDO, os programadores da parte FRANCESA irão fazer a maioria dos rotinas e gráficos, ROB VAN DEN BRAGHT fará os gráficos e algumas animações para o INTRO do jogo, além de desenhar alguns monstros. JEAN YVES irá fazer algumas rotinas do jogo e OLIVIER HUSTIN irá programar a sequência de luta com o BIG BOSS, além do final dos estágios.

Para a trilha sonóra estarão envolvidos 2 grandes musicos para este projeto, ao total serão 8 pessoas trabalhando no desenvolvimento do jogo. A IOD pretende fazer um jogo realmente bom e nos manterá informados sobre a evolução dele.

Aproveitando este espaço para adiantar mais informações, gostariamos de avisar que além do PROJETO M-KID, a IOD pretende lançar entre setembro de 1994 e abril de 1995, um programa ainda não intítulado que pode criar DEMOS! assim os usuários de MSX, mesmo sem saber algo sobre scroll's, gráficos, desenhos, animações e músicas poderão desenlvolver o seu próprio DEMO. Isto seria muito bom e já haviamos comentado com OLIVIER HUSTIN que isto seria ótimo também para video-produção. Mas ao que nos parece esta espécie de "demo creator" irá aguardar na fila".

Muitos já devem ter ouvido falar do MSX na ESPANHA, outros sabem que nos últimos anos a maioria dos jogos para MSX 1 foi desenvolvida por lá. Porém poucos sabem da atual e real situação do MSX neste país, pois saibam que há muito o que falar, pois a ESPANHA tem dado a sua contribuição na unificação do MSX. Gostariamos de apresentar a vocês um dos grupos mais importantes que tem desenvolvido muitos trabalhos para o MSX, estamos falando do CLUB HNOSTAR, cujo dirigente chama-se JESÚS TARELA, e nos tem correspondido por estes meses.

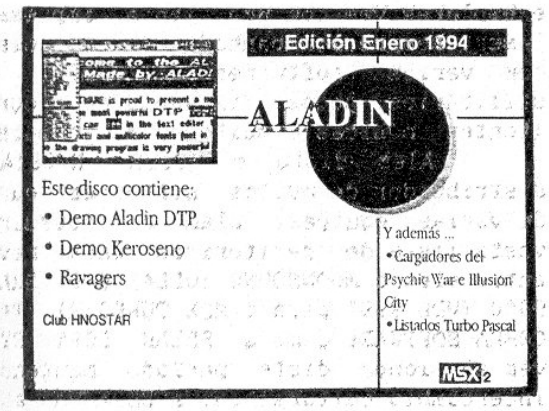
Em nosso ponto de vista, a HNOSTAR e JESÚS TARELA representam o ponto máximo do MSX na ESPANHA, este clube edita uma revista a 4 anos denominada CLUB HNOSTAR, que antigamente era "toda" colorida, no formato A3 (tamanho formulário) e com ótima qualidade fotográfica. Porém esta revista era muito trabalhosa e não era mensal, e por este motivo a equipe resolveu diminuir o seu tamanho, faze-la monocromática e passou a ser mensal. Pelo material nos enviado por JESÚS TARELA, podemos perceber que a revista não perdeu qualidade os exemplares vem com uma linda impressão a laser, sempre acompanhada de um diskette com vários softwares do mês, entre utilitários, jogos, listagens de programas, (fontes) músicas e muito... muito mais.

Além disto o CLUB HNOSTAR é distribuidor de muitos softwares europeus de várias equipes, além de possuir uma vasta lista de periféricos para revenda, entre eles o MOONSOUND (OPL4) e o GRAPHICS 9000 (VDP 9990 para o MSX TURBO-R). Tanto a COBRA SOFTWARE como a FREAK SOFT SYSTEMS vem ao longo deste período mantendo um intercâmbio cultural com a ESPANHA através do CLUB HNOSTAR, o que nos proporcionou uma reportagem de 3 páginas da edição nº 20 Abril 1994, onde a matéria MSX IN BRAZIL redigida por José Antonio Francisco e Rogério Bello dos Santos pela primeira vez foi públicada na integra.

Nós do BRASIL agradecemos a você JESÚS TARELA pela boa argumentação daquele artigo e por ter levado aos usuários de MSX da ESPANHA a atual situação do MSX em nosso país. Entre outros assuntos foram públicados os softwares desenvolvidos aqui como o MSX BRIGADE e outros, as revistas que entre os periodos daquele mês se dedicavam sómente ao MSX, como CPU MSX e MSX TOP CLASS que hoje não existem mais. As fotos de nossos heróicos micros HOT BIT, EXPERT, EXPERT PLUS, EXPERT DD PLUS.

Uma foto de nosso sistema de VIDEOTEXTO foi publicado na mesma edição, a do NICK NEWS, mais precisamente da empresa DTX. Mas mudando um pouco de assunto gostariamos de dizer aos nossos leitores que o conteúdo da revista HNOSTAR é bem elaborado, abrangendo desde as informações mais simples as mais técnicas (uma boa revista). Não podemos esquecer que o CLUB HNOSTAR é responsável pela distribuição de

um dos softwares mais procurados em todos os tempos para o MSX, este software se chama DTP ALADIN (Aladin Desktop Publisher) que necessita de 1 Mb (1 mega) de memória para rodar e possui qualidades gráficas como aos DTP'S do PC, altíssima resolução, fontes incríveis. Nós já pudemos testar o DTP ALADIN (versão demo), e garantimos que este software é fascinante!!! se vocês leram a matéria nesta edição VDP 9990, puderam ler que logo haverá uma versão do DTP ALADIN para "usar e abusar" dos recursos da placa de video do GRAPHICS 9000 (V9990). Segue abaixo a etiqueta que vem no diskette demo do DTP ALADIN:



O CLUB HNOSTAR é representante exclusivo da COBRA SOFTWARE e da FREAK SOFT SYSTEMS na ESPANHA, assim como estas duas empresas brasileiras são representantes exclusivas do CLUB HNOSTAR no BRASIL. Bom pessoal esta é sómente uma introdução ou um preview do CLUB HNOSTAR (chamem como quiser), na próxima edição "tentaremos" fazer o especial SPAIN NEWS com mais e melhores materiais e aguardem novidades!, um grande abraço a toda ESPANHA e seus MSX USER'S!!!

>> HOLANDA <<

ZONE TERRA BY QUADRIVIUM

Conforme haviamos comentado sobre o jogo ZONE TERRA que está disponível no SAMURAI DISK 9 (playable demo), continuamos aqui as informações sobre o mesmo. O país de procedência do jogo é a HOLANDA, a equipe chama-se QUADRIVIUM e desenvolveu o ZONE TERRA para o MSX TURBO-R, uma caracteristíca do jogo é que se utilizado um MSX AUDIO as músicas e os efeitos sonoros poderão ser apreciados em estéreo. O jogo consiste de uma tela de apresentação e lógo em seguida alguns estágios do jogo original. Para se inicializar o ZONE TERRA você tem duas opções:

1 - Com o MSX DOS 2, carrega-lo com o arquivo ZT.COM, onde há um inconveniente, se carregado pelo MSX TURBO-R FS A1GT você poderá ter uma RAMDISK de pouca memória (o A1GT possui 512 Kb de mapper). Se carregado pelo MSX TURBO-R FS A1ST você talvez corra o risco de nem mesmo ter uma RAMDISK para o jogo (o A1ST possui 256 Kb de mapper).

2 - A outra opção independente do modelo do MSX TURBO-R será carrega-lo pelo arquivo ZT.BAS para tentar solucionar algum provável problema, ou ainda pelo MSX DOS 1.

Notamos que o ZONE TERRA de qualquer maneira foi produzido prevendo a utilização de 512 Kb de memória, porém a QUADRIVIUM tentou dar "uma colher de chá" aos usuários que possuem apenas 256 Kb de memória. Se algum leitor testa-lo por favor nos avise os resultados e comentários a respeito do jogo.

GOUDA ENCERRA ATIVIDADES

O MSX CLUB GOUDA encerra as suas atividades na HOLANDA, esta foi a informação passada pelo informativo da SUNRISE (também da HOLANDA) e por KOJI HISHIDA do GHQ do JAPÃO. Para quem ainda não sabia, o MSX CLUB GOUDA era uma das maiores empresas importadoras e exportadoras de hardware para MSX. Entre seus produtos haviam desde simples mouses, passando por interfaces de HD, softwares, monitores, kit's de Z80-H, FM, interfaces MIDI e chegando até computadores MSX TURBO-R. Só não sabemos ainda qual o motivo repentino da parada da GOUDA.

SUNRISE PICTURE DISK 12

Neste último SUNRISE DISK há bastante informações, scroll's, etc. Algo que realmente é de arrepiar é programa de ROBERTO PINA que faz FRACTAIS no mínimo tão boas quanto as do PC ou outros. Só que avisamos aos leitores para não ficarem olhando os desenhos demais os desenhos, cores e formas geradas, pois correm o risco de ficar hipinotizados. No disco há outros demos como COLOR WAVE, que faz uma distorção de tela inteira. O playable demo

ou seja o promo do jogo BLADE LORDS da SUNRISE, é uma espécie de mixagem de homens pré-históricos em paisagens muito futuristas, e é por este jogo que se realiza as entradas dos menus e respectivamente os demos.

New & Info trás as últimas novidades e notícias da HOLANDA, e como não podia deixar de ser um editor de screen 11 versão promo, que pode editar em sistema RGB e YJK ao mesmo tempo. Este editor é capaz de carregar outros padrões de talas, a exemplo ele também pode converter formatos de outras screens. Ficando ainda com PIXEL PARTY que é um show a parte. É bom lembrar que os SUNRISE'S necessitam pelo menos de 128 Kb de memória para rodar... a dica está dada.

EXPOSIÇAO DE TILBURG 04/94

Conforme públicado pelo CLUB HNOSTAR da ESPANHA em colaboração da FLYING BYTES da HOLANDA, mostramos aqui alguns dos programas apresentados nesta exposição, e outros que estão em fase final:

META ASSEMBLER	by	MSX ENGINE
WITCH'S REVENGE	by	SUNRISE
BLADE LORDS	by	SUNRISE
NOT AGAIN!	by	FLYING BYTES
CRYTON	by	CLUB GOUDA
ZONE TERRA	by	QUADRIVIUM
CONSTRUCTION CRAZE	by	PARAGON
PIXESS	by	COMPJOETANIA
AVENGER 3 MUSIC DISK	by	ZODIAC
UNKNOWN REALITY	by	NOP
METAL LIMIT	by	IOD
SOLID SNAIL	by	VIVID
EGGBERT	by	FONY
BET YOUR LIFE	by	HEGEGA

>> FRANÇA <<

FRENCH UNITED CODERS

A algum tempo atrás na FRANÇA, os pequenos grupos que eram remanescentes da resistência MSX resolveram se reunir, e assim formou-se um grupo com potência, cujo objetico é fortalecer o MSX naquele país. O MSX andou de "maus bacados a pior" na FRANÇA, de todos os países Europeus a França era tomada por grandes influências de outros tipos de computadores. Eles participam tanto dos encontros de TILBURG como os de ZANDVOORT, estão fazendo bons trabalhos como o SCREEN 11 DESIGNER como já foi mencionado, nós iremos aguardar maiores informações sobre esta nova força do MSX na FRANÇA, sorte a todos os membros e também ao clube.

>> ITALIA <<

PLACA DE SOM COVOX

Temos informações um tanto abafadas de que um grupo italiano que inclusive participou do encontro de TILBURG ABRIL/94 "pos as mangas de fora" e apresentou um hardware para MSX, este hardware denomina-se Placa de Som Covox, do qual confesso não ter nenhum conhecimento além de meras citações em artigos de outras revistas. Tentaremos na próxima edição de MSX VIPER apurar melhor este fato, esta equipe e este hardware, porque se tratando de novos hardwares para MSX tudo nos interessa, aguardem notícias!.

>> FINALIZANDO <<

Tentamos repor nesta sessão alguns dados recentes e outros nem tanto, isto devido aquela frase persistente que sempre disseram do MSX: "Não há o que publicar sobre o MSX", com isto provamos ao contrário. Falando sobre novos modelos de MSX, ainda não apareceu nada de novo, muitas pessoas fizeram confusão ao ouvirem que a SONY lançaria um MSX 4.0. Na verdade desde o início destes boatos, o que a SONY andou e anda projetando é um novo computador, mas que nada tem haver com o MSX. um computador poderoso, de super capacidade gráfica, em que a SONY aposta ser o futuro das linhas de computadores mundiais.

Se na próxima edição tudo der certo, obteremos mais informações do JAPÃO a este respeito com RICARDO SUZUKI, a mero título de curiosidade. Até a próxima!